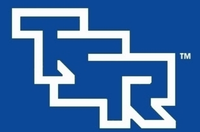
DONJONS & DRAGONS®

JEU DE RÔLES D'AVENTURES FANTASTIQUES

RÈGLES EXPERT

Ce jeu ne requiert pas de plateau de jeu car l'action se déroule dans l'imagination des joueurs, lors d'aventures dans des donjons peuplés de monstres, de trésors et d'objets magiques. Idéal pour 3 joueurs ou plus, à partir de 10 ans.

version restaurée
et corrigée
mai 2021



« Vos premiers pas sur la route de l'aventure ! »



Version restaurée et corrigée

Mai 2021

Préface

À la lueur de ta torche, tu as aperçu le scintillement des pièces d'or et des pierres précieuses. Tu as arraché des épées magiques des ténèbres de la nuit des temps. Des monstres ont rugi et ont été vaincus ; des amitiés étranges et inattendues se sont créées. Tu fais maintenant partie de la gente des Aventuriers.

À la fin de chaque expédition périlleuse, tu es retourné à la lumière du jour et à ta demeure. Mais que connais-tu des vertes landes, des champs dorés des paysans, et des terres à l'horizon ? Qu'en est-il de tes amis et de tes voisins ? Ainsi donc, noble voyageur, que connais-tu de ce monde ?

Observe-le ; il prend forme autour de toi. Proches ou lointaines, de nouvelles découvertes t'attendent. Ce petit village du nom de Valbourg n'est qu'un début ; l'imposante capitale ducale, Spécularum, est le haut-lieu de la côte méridionale. Grâce aux caravanes et aux marchands, les légendes des terres lointaines foisonnent sur la place du marché. Que l'on s'embarque sur un radeau ou que l'on suive la piste des collines des gnomes, l'aventure est toujours à l'affût.

Du savoir à la fortune, de la fortune à la puissance, ainsi se construisent les châteaux, se rassemblent les suivants et se créent les souverains – *et ce n'est qu'un début*.

Les palefrois sont prêts ; l'aube pointe. Attendras-tu encore ?

Frank Mentzer
Mai 1983



Éditions précédentes et modifications des règles

DONJONS & DRAGONS®, créé en 1974, s'est transformé alors que de plus en plus de gens y ont joué. Vous pourrez trouver trois anciennes versions – le jeu original, contenu dans une petite boîte blanche ou brune (maintenant un objet de collection), le « livret bleu » datant de 1978 et le « livret rouge » édité en 1981.

Le jeu original avait été publié par et pour des joueurs confirmés. Mais maintenant, avec des millions de joueurs dans le monde entier, une version universelle et plus facile à assimiler est nécessaire – c'est-à-dire le livret que vous tenez en main en ce moment même, avec les nouvelles Règles de Base. Il y a eu tellement de modifications depuis 1973 que tenter de les expliquer toutes demanderait un livre de la même taille – ainsi, elles ne seront pas mentionnées dans ces pages.

Basez-vous sur ces règles finales (ainsi que sur les règles de Base révisées), quelles que soient les différences qu'il puisse y avoir entre les anciennes et la nouvelle édition.



Livret des Règles Expert

par Gary Gygax et Dave Arneson

Jeu d'Aventures Fantastiques

Révision : Frank Mentzer
Rédaction : Anne C. Gray
Illustrations : Larry Elmore
Traduction : Bruce A. Heard
Édité par : Fabrice Sarelli et Laurent Baraou

Attention : cet ouvrage est destiné à être utilisé avec DONJONS & DRAGONS® de Base (le livre rouge) ; la façon de jouer n'est pas expliquée ici. Vous devez connaître les règles de base avant d'utiliser ce qui suit.

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis d'Amérique par Random House, Inc. et au Canada, par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché des jouets par des distributeurs locaux.

Version corrigée #3 – mars 2022 – dd-add.fr

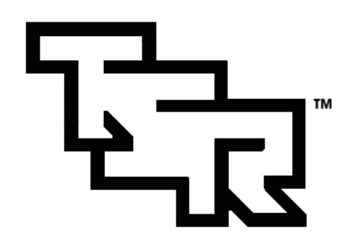


TABLE DES MATIÈRES

Informations aux joueurs

Le jeu Expert

Cet ouvrage comprend deux livrets. Le premier renferme toutes les nouvelles règles à l'attention des joueurs et du Maître du Donjon. Elles ont été conçues pour s'adapter aux règles de la version de Base de D&D et ne pourront donc pas être utilisées séparément. Le deuxième livret est un module d'aventures se déroulant sur l'Île de la Terreur, et qui vous montrera comment créer des mondes sauvages.

Quand vous utilisiez les règles de Base de D&D, la plupart des aventures consistaient à explorer un donjon, en ressortir et ainsi de suite. Vos personnages de bas niveau apprenaient ce qu'étaient de simples aventures, et vous aussi !

Cependant, comme dans la vie réelle, rien n'est aussi simple. Au lieu d'aller directement de la ville au donjon, vos personnages devront explorer les collines et les forêts des contrées sauvages et affronter le tumulte des rivières et des océans.

Possibilités des joueurs

Un personnage augmente sa puissance et sa richesse, peut se faire construire un château et attirer des suivants. Des familles peuvent s'installer à proximité et vous pourrez éventuellement devenir le maître d'un pays ! Tout en vivant dans une forteresse, votre personnage pourra étendre ses territoires, faire progresser la civilisation dans les contrées inexplorées. Vous découvrirez le plaisir de jouer le rôle d'un propriétaire médiéval – vous devrez affronter les problèmes quotidiens, les monstres errants et même attaquer d'autres personnages puissants, ceux d'autres joueurs ou des PNJ.

Vos personnages peuvent continuer leurs expéditions dans les mondes sauvages, à la recherche de l'aventure. Dans les donjons, de nouvelles créatures et maints trésors attendent votre arrivée. Les châtelains pourraient vous inviter à de fastueux banquets, raconter de fantastiques histoires sur de grands dangers et d'immenses trésors. Ou peut-être se méfieront-ils de votre présence...

Quelle que soit la route choisie, vous passerez des heures passionnantes à vivre dans ce vaste monde. Des évènements se produisent dans les différentes régions et certains peuvent affecter la vie de votre personnage comme les climats, les guerres ou la politique. Les personnages peuvent de leur côté influer sur ces évènements et affecter le déroulement de l'histoire. Plusieurs faits peuvent se dérouler en même temps, comme dans un roman !

Votre Maître du Donjon considérera les différentes forces des nations et de leurs dirigeants, et combinera le cours de la campagne d'aventures avec les interactions des personnages. Des résultats logiques pourront créer des situations inattendues même au point d'en surprendre le Maître du Donjon ! De cette manière, tout le monde contribue au développement d'un monde imaginaire.

Le travail du Maître du Donjon

En tant que Maître du Donjon, vos aventures au cœur des contrées sauvages seront bien plus intéressantes que de simples donjons. Par exemple, vous devez avoir une idée de ce qui se trouve dans chaque région car un groupe d'aventuriers peut aller n'importe où ! Bien que quelques indices puissent guider les personnages vers un point précis, vous devez vous attendre à devoir créer certains détails spontanément, souvent en cours de partie.

Mais avant de concevoir un monde dans son intégralité, vous devez d'abord en connaître davantage sur les petites villes et la manière dont elles survivent. À partir de là, vous pourrez alors concevoir les villes, les cités et leur nation.

Une histoire complète et un arrière-plan ajouteront la dernière note au monde que vous avez créé. La différence entre une bonne et une excellente campagne peut se faire sur ce simple détail. Les personnages pourront même arriver à faire l'histoire de leur pays lorsqu'ils deviendront puissants. Plus de détails au sujet des pays, des peuples ou de la culture dans les mondes imaginaires seront fournis dans le livre de D&D Compagnon.

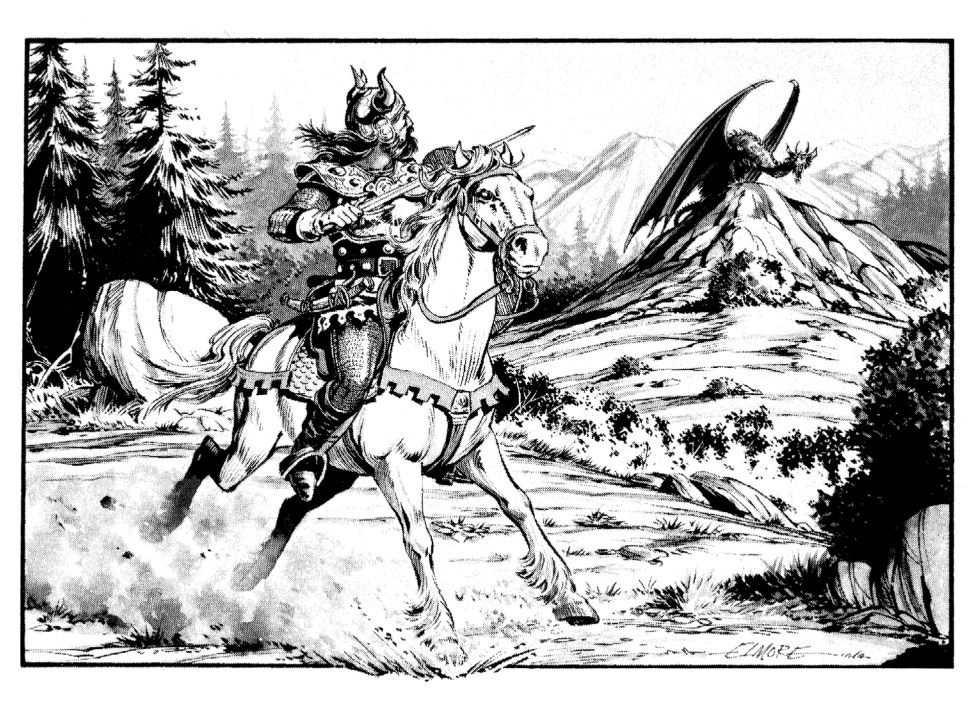
Une campagne n'est limitée que par la créativité du Maître du Donjon et des joueurs. Il y a des dragons à vaincre, des hordes maléfiques à repousser, des villes à visiter, et, comme d'habitude, des donjons à explorer. En Avant !

Dés de vie et points de vie

Une fois qu'un personnage a atteint son niveau « nominal », le joueur ne lance plus les dés pour obtenir des points de vie additionnels. Pour chaque niveau d'expérience acquis, un nombre donné de points de vie (au lieu de dés) sera attribué. Les personnages ne peuvent gagner que 9 dés de vie au maximum (8 pour les petites-gens). Les ajustements de Constitution ne s'appliquent qu'aux dés de vie et pas aux points de vie additionnels des niveaux supérieurs.

Niveaux maximum et points d'expérience

Une règle simple et inflexible dans D&D concerne le « niveau maximum ». Un demi-humain peut commencer avec beaucoup plus de facultés qu'un humain. Afin d'équilibrer les différentes classes, un petite-gens ne peut atteindre que le 8e niveau ; les nains ne peuvent pas dépasser le 12e niveau, les elfes le 10e, quant aux humains, ils peuvent atteindre le 36e niveau.



Informations aux joueurs

Personnages de niveaux 4 à 14

Les points d'expérience, cependant, n'ont pas de limite. Ils peuvent toujours être gagnés même si le personnage a atteint son niveau maximum. Les joueurs doivent noter les points d'expérience acquis ; ceci pourra affecter le déroulement du jeu à haut niveau décrit dans les règles de D&D Compagnon.

Chevaux

Alors que la campagne se développe, les personnages parcourront bien des chemins en quête de leurs aventures. Pour la plupart, les personnages achèteront un ou plusieurs chevaux afin de se déplacer plus rapidement. Les **chevaux de selle** sont les montures les plus rapides, mais elles sont inutiles lors des combats. Elles ne portent pas de bardes (armures équestres).

Les **chevaux de guerre** sont plus grands et plus forts et seront certainement d'une grande utilité lors des aventures en extérieur. Un cheval de guerre peut combattre en se servant de ses sabots antérieurs (1-6 points de dégâts par sabot), avec l'aide de son cavalier. Quand il dirige un cheval, le cavalier ne peut pas lancer de sort ou effectuer certaines actions comme : changer d'arme, boire une potion, etc. Livré à lui-même, le cheval de guerre se défend tout seul. N'importe quelle classe de personnage peut monter un cheval de guerre.

Titres

La plupart des titres qui sont attribués sont au masculin. Vous pouvez modifier ces titres afin de leur donner un côté plus féminin pour les aventurières !

Sorts

Tous les détails sur la manière de lancer les sorts sont fournis dans les règles de Base de D&D. Elles sont toujours appliquées.

Mémorisation des sorts : une fois qu'un sort est lancé, les personnages ne peuvent le récupérer qu'après un repos suffisant. Une nuit de sommeil est suffisante. Après le réveil et avant toute autre activité, il faut prier ou étudier pendant une heure (temps imaginaire dans le jeu). Les magiciens et les elfes utilisent leurs grimoires (livres de magie) pour récupérer leurs sorts.

Sorts inversés : certains sorts peuvent être inversés, c'est-à-dire qu'il ont des effets opposés à ceux d'origine (*soins mineurs* devient *blessures mineures*, *lumière* devient *ténèbres*, etc.). Les effets d'un sort inversé sont donnés dans la description du sort.

Un clerc peut inverser son sort simplement en le lançant « à l'envers ». Le joueur dit simplement « Mon clerc inverse son sort ». Cependant, les clercs Loyaux préfèrent les sorts normaux et ne se servent des sorts inversés que dans des cas de vie ou de mort. Les clercs Chaotiques se servent souvent de sorts inversés, les sorts normaux servant à aider leurs compagnons. Les clercs Neutres peuvent choisir de lancer l'un ou l'autre, mais ils doivent s'en tenir au choix fait et ne plus changer par la suite.

Contrairement aux sorts de clercs, les sorts inversés des magiciens doivent être mémorisés séparément. Le lanceur de sorts doit d'abord choisir si le sort est inversé ou non, puis le mémoriser sous cette forme. Bien sûr, un sort peut être mémorisé deux fois, sous sa forme normale et sous sa forme inversée. Par exemple, si un jeteur de sorts possède *lumière* dans son grimoire, il pourra le mémoriser sous sa forme normale, puis sous sa forme inversée, *ténèbres*, lors de la même journée.

Effets des sorts multiples

Les jets pour toucher, les jets de dégâts, les jets de protection, sous le moral et autres facultés, peuvent être affectés pendant une courte période en se servant de certains sorts de magie. En général, deux sorts du même nom (comme deux sorts de *bénédiction*) ne combinent pas leurs effets, même s'ils sont lancés par différents personnages. Deux sorts de *rapidité* ne permettent pas de combattre à quatre fois la vitesse normale ; un seul de ces deux sorts fera effet. Par contre deux sorts différents se combineront avec succès. Par exemple, un sort de *bénédiction* et une épée magique permettront d'appliquer les deux bonus sur les jets pour toucher, en plus de ceux qui proviennent de la Force.

Classes de personnages — humains

Clerc

Pendant leurs trois premiers niveaux d'expérience, les facultés des clercs sont très limitées. Mais au cours de leur progression (jusqu'au 36e niveau maximum) ils acquièrent davantage de sorts de plus grande puissance, grâce à leur expérience, leur pratique et l'affermissement de leurs croyances. Il est très important pour les clercs que leur foi soit inébranlable.

Si le clerc se comporte d'une manière qui ne reflète pas ses croyances ou son alignement, il pourra être puni par son ordre, ou même par des puissances supérieures. La peine pourra se traduire par des pénalités sur les jets de dés, une quête dangereuse ou même une perte de sorts. Le Maître du Donjon dira au joueur ce qu'il doit faire pour récupérer ses pouvoirs.

Quand un clerc atteint son niveau « **nominal** », il peut alors construire un château. Si le clerc n'a jamais été puni pour un mauvais comportement, son ordre pourra prendre en charge une partie des frais. Des suivants pourront venir et assister le clerc dans son entreprise. Votre MD vous en fournira tous les détails.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES CLERCS

Niveau :	1-4	5-8	9-12	13-16
Rayon mortel ou poison	11	9	7	6
Baguettes magiques	12	10	8	7
Paralysie ou pétrification	14	12	10	8
Souffle de dragon	16	14	12	10
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15	13	11	9

SORTS CLÉRICAUX DE PREMIER NIVEAU

1. Apaisement*
2. Détection du mal
3. Détection de la magie
4. Lumière*
5. Protection contre le mal
6. Purification de l'eau et des aliments
7. Résistance au froid
8. Soins mineurs*

SORTS CLÉRICAUX DE TROISIÈME NIVEAU

1. Contrecoup
2. Croissance animale
3. Désenvoûtement*
4. Guérison de la cécité
5. Guérison des maladies*
6. Localisation d'objets
7. Lumière éternelle*
8. Nécromancie

SORTS CLÉRICAUX DE CINQUIÈME NIVEAU

1. Communion
2. Dissipation du mal
3. Fléau d'insectes
4. Manne
5. Quête religieuse*
6. Rappel à la vie*

SORTS CLÉRICAUX DE DEUXIÈME NIVEAU

1. Bénédiction*
2. Charme-serpent
3. Détection des pièges
4. Langage animal
5. Paralysie*
6. Perception des alignements*
7. Résistance au feu
8. Silence sur 5 mètres

SORTS CLÉRICAUX DE QUATRIÈME NIVEAU

1. Aquagenèse
2. Bâtons à serpents
3. Contre-poison*
4. Dissipation de la magie
5. Langage des plantes
6. Nécro-animation
7. Protection contre le mal sur 3 mètres
8. Soins majeurs*

SORTS CLÉRICAUX DE SIXIÈME NIVEAU

1. Animation des objets
2. Langage des monstres*
3. Orientation
4. Rappel

* Sorts qui peuvent être inversés.

Les notes des tables sont lues de la même manière que dans les règles de Base : un **nombre** indique le résultat à faire sur 2 dés à 6 faces pour que le clerc réussisse un vade retro des morts-vivants (c'est-à-dire les faire fuir pendant un temps limité) ; un R indique que le vade retro est automatiquement Réussi, et un **D** signifie qu'un certain nombre de morts-vivants sont Détruits.

Jusqu'à 12 dés de vie de morts-vivants peuvent être ainsi détruits à chaque tentative réussie. Le nombre affecté est ensuite déterminé par le MD avec 2d6. Chaque tentative réussie mettra en fuite au moins 1 mort-vivant. Si votre clerc a réussi à repousser un mort-vivant, mais que d'autres restent encore (à cause de la limite des 12 dés de vie par tentative), le clerc peut effectuer un deuxième essai s'il le désire. Il a droit à une seule tentative par round de combat, et aucune autre action ne peut être faite à ce moment-là. Si le vade retro rate, le

TABLE DE PROGRESSION DES CLERCS

			Niveau/sorts					
Niveau	Titre	XP	1	2	3	4	5	6
1	Acolyte	0	—	—	—	—	—	—
2	Adepte	1.500	1	—	—	—	—	—
3	Prêtre	3.000	2	—	—	—	—	—
4	Abbé	6.000	2	1	—	—	—	—
5	Vicaire	12.000	2	2	—	—	—	—
6	Curé	25.000	2	2	1	—	—	—
7	Évêque	50.000	3	2	2	—	—	—
8	Archevêque	100.000	3	3	2	1	—	—
9	Patriarche	200.000	3	3	3	2	—	—
10*	Patriarche 10e	300.000	4	4	3	2	1	—
11*	Patriarche 11e	400.000	4	4	3	3	2	—
12*	Patriarche 12e	500.000	4	4	4	3	2	1
13*	Patriarche 13e	600.000	5	5	4	3	2	2
14*	Patriarche 14e	700.000	5	5	5	3	3	2

* Les ajustements de Constitution ne s'appliquent plus à ce niveau.

TABLE DE VADE RETRO DES MORTS-VIVANTS

	Niveau de clerc										
Mort-vivant	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14
Squelette	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Zombie	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+
Goule	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D
Nécrophage	—	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D
Apparition	—	—	11	9	7	R	R	D	D	D	D
Momie	—	—	—	11	9	7	R	R	D	D	D
Spectre	—	—	—	—	11	9	7	R	R	D	D
Vampire	—	—	—	—	—	11	9	7	R	R	D

Dés de vie : 1d6 par niveau, 9d6 maximum, +1 point de vie par niveau supplémentaire.



clerc ne pourra pas faire de nouvelle tentative sur ce groupe de monstres.

Une nouvelle note apparaît sur le tableau : **D+**. Ceci indique que la puissance du clerc est si grande qu'il peut détruire jusqu'à 18 dés de vie (3d6 au lieu de 2d6) de morts-vivants. Une fois encore, le MD déterminera les résultats finaux.

Sorts cléricaux de premier niveau

Les sorts de premier niveau suivants peuvent être inversés. Les portées, durées, jets de protection et zones d'effet ne changent pas.

Apaisement*

(*Anéantissement de la peur*) Quand ce sort est inversé, il poussera une créature à fuir pendant 2 tours. La victime a droit à un jet de protection contre les effets du sort *épouvante*. La portée du sort inversé est de 36 mètres.

Lumière*

Le sort de *lumière* inversé, *ténèbres* (*obscurité*), crée un cercle de pénombre de 9 mètres de diamètre. Il bloquera complètement la vue, sauf l'infravision. Si un sort de *lumière* est envoyé sur la zone d'effet des *ténèbres*, les deux sorts s'annuleront. Si les *ténèbres* sont envoyées sur les yeux d'une créature, celle-ci sera aveuglée jusqu'à ce que le sort soit annulé ou qu'il arrive à sa fin. La victime a droit à un jet de protection ; si elle le réussit, le sort est annulé.



Soins mineurs*

(*Guérison des blessures légères*) Quand il est inversé, ce sort devient *blessures mineures* et provoque 2-7 points de dégâts à la créature ou au personnage touché (pas de jet de protection). Cependant, le clerc doit réussir un jet pour toucher.

Sorts cléricaux de deuxième niveau

Bénédiction*

Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effets : tous dans un carré de 6 mètres de côté

Ce sort améliore de +1 le moral des créatures qui se battent de votre côté ainsi que leurs jets pour toucher et les dégâts qu'elles infligent. Les effets se feront sentir dans un carré de 6 mètres de côté, sur ceux qui ne sont pas encore engagés en combat.

Inversé, ce sort devient une *malédiction* qui pénalise de –1 le moral et les jets pour toucher ainsi que les dégâts de vos adversaires. Chaque victime peut effectuer un jet de protection pour résister aux effets du sort.

Charme-serpents

Portée : 18 m
Durée : 2-5 rounds ou 2-5 tours
Effets : 1 DV de serpents par niveau du lanceur de sorts

Un clerc peut *charmer* 1 dé de vie de serpents par niveau d'expérience. Aucun jet de protection n'est valable. Un clerc de 5e niveau pourrait *charmer* un serpent de 5 dés de vie, 5 serpents de 1 dé de vie ou toute autre combinaison totalisant 5 dés de vie ou moins. Les serpents affectés se dresseront et se balanceront lentement, mais sans mordre à moins d'être attaqués. Si le sort est utilisé sur des serpents en train d'attaquer, la durée sera de 2-5 rounds ; autrement, la durée est de 2-5 tours. Quand le sort arrive à sa fin, les serpents redeviennent normaux (avec des réactions naturelles, sans être automatiquement hostiles).

Détection des pièges

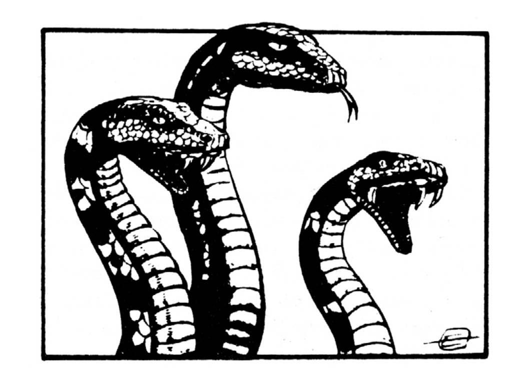
Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 2 tours
Effets : pièges luisant dans un rayon de 9 mètres

Ce sort permet de faire briller les pièges d'une lueur bleu-pâle, lorsque le clerc s'en rapproche à moins de 9 mètres. Le type de piège n'est pas révélé, ni la méthode pour le neutraliser.

Langage animal

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 6 tours
Effets : conversation avec les animaux dans un rayon de 9 m

Quand ce sort est lancé, le clerc doit nommer une sorte d'animal (comme des « loups normaux », des « chauves-souris normales », etc.). Pendant la durée du sort, le clerc pourra alors parler avec le type d'animal nommé, s'il se trouve dans un rayon de 9 mètres. Les effets du sort se déplacent avec le clerc. Tous les animaux et leurs formes géantes (mammifères, insectes — insectes géants non-compris — oiseaux, poissons, etc.) comprennent ce langage. Les animaux doués d'intelligence ou les créatures fantastiques ne peuvent pas converser avec le clerc par l'intermédiaire de ce sort. Quand deux formes d'animaux existent (normale ou géante), l'une d'elles doit alors être spécifiée. Les réactions des créatures sont généralement



favorables (+2 sur les jets de réaction) et elles peuvent être persuadées de rendre un service au clerc si le résultat du jet de réaction est suffisamment élevé. La créature doit pouvoir comprendre ce qu'on lui demande, et bien sûr pouvoir le faire.

Paralysie*

Portée : 54 m
Durée : 9 tours
Effets : paralyse jusqu'à 4 créatures

(*Mouvement gelé*) Le sort de *paralysie* affectera tout humain, demi-humain ou créature humanoïde (goblours, dryade, gnoll, gnome, gobelin, hobgobelin, kobold, homme-lézard, ogre, orque, génie des eaux, pixie, esprit follet). Ce sort n'affectera pas les morts-vivants ou les créatures plus grandes que les ogres. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas être paralysée pendant 9 tours. Ce sort peut être lancé sur une seule personne ou un groupe dans son ensemble. S'il est lancé sur une seule personne, son jet de protection sera pénalisé de -2. S'il est lancé sur un groupe, seulement 4 personnes seront affectées (au choix du clerc), sans que leurs jets de protection ne soient modifiés. La paralysie ne peut être neutralisée que par un sort de *paralysie* inversé ou par un sort de *dissipation de la magie*.

L'inverse du sort est appelé *contre-paralysie*. Il peut neutraliser la paralysie de 4 personnes au maximum (même provenant du sort similaire de magicien ou d'elfe). Il n'a aucun autre effet.

Perception des alignements*

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 1 round
Effets : une créature jusqu'à 3 m

L'utilisateur de ce sort peut découvrir l'alignement (Loyal, Neutre ou Chaotique) d'une créature se trouvant jusqu'à 3 mètres. Ce sort peut également servir à trouver l'alignement d'un objet enchanté ou d'un endroit particulier (par exemple une épée magique ou un temple).

L'inverse du sort, *confusion des alignements*, dure 1 tour par niveau d'expérience de l'utilisateur, et ne peut être appliqué sur une créature qu'en la touchant. Aucun jet de protection n'est possible. Pendant ce laps de temps, tout clerc essayant de déterminer l'alignement du sujet de ce sort, obtiendra une fausse réponse, même en faisant plusieurs tentatives (dans ce dernier cas, la réponse reste toujours la même).

Résistance au feu

Portée : 9 m
Durée : 2 tours
Effets : une créature vivante

Pendant toute la durée de ce sort, le sujet ne peut être atteint par des flammes ou une chaleur normale. Il gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de protection contre les sorts basés sur le feu (souffle de dragon, *boules de feu*, etc.) En outre, les dégâts causés par ce genre d'attaques sont réduits de 1 point par dé de dégâts (compte tenu qu'un dé fait au moins 1 point de dégât, quels que soient les ajustements). De la même manière, le souffle de dragon rouge est réduit de 1 point par dé de vie de la créature.

Silence, sur 5 mètres

Portée : 54 mètres
Durée : 12 tours
Effets : sphère de silence de 9 mètres

Ce sort permet d'assourdir complètement la zone d'effet. Des conversations ou le lancement de sorts depuis cette zone sont impossibles pendant toute la durée du sort. Ce sort n'empêche pas une victime d'entendre les sons provenant de l'extérieur de la zone d'effet. Si le sort est lancé sur une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les sorts, sinon les effets du sort se déplaceront avec la victime. Si le jet de protection est réussi, les effets du sort resteront à l'endroit où le sort avait été envoyé, la victime pouvant alors quitter la zone d'effet au round suivant.

Sorts cléricaux de troisième niveau

Contrecoup

Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effets : 1d6 de bonus sur les dégâts d'une arme

(*Frappe*) Ce sort permet au bénéficiaire d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires par attaque (comme un *bâton magique de contrecoup*). L'arme infligera ces dégâts supplémentaires tant que durera le sort. Ce bonus ne s'appliquera pas aux jets pour toucher. Si le sort est appliqué sur une arme normale, les monstres ne pouvant être touchés que par des armes magiques pourront alors être atteints : les dégâts ne seront que les 1d6 points de dégâts du sort, quelles que soient l'arme et sa taille.

Croissance animale

Portée : 36 m
Durée : 12 tours
Effets : double la taille d'un animal

Ce sort fait doubler la taille d'un animal normal ou géant. Ce dernier double également sa force et les dégâts de ses attaques. La charge qu'il peut transporter est aussi doublée. Le comportement de l'animal n'est pas modifié, ni sa classe d'armure, ni ses points de vie. Ce sort n'affecte pas les animaux doués d'intelligence ni les créatures fantastiques.

Désenvoûtement*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : annule un envoûtement ou une malédiction

(*Suppression de la malédiction*) Ce sort permet d'annuler un envoûtement, qu'il se trouve sur un objet, une personne ou un endroit. Certains objets magiques envoûtés (objets maudits) peuvent perdre leurs effets pendant une courte période. Le MD peut décider que ce sort, en conjonction avec une *dissipation du mal*, pourrait neutraliser définitivement un objet maudit, ou bien seulement avec l'emploi du *désenvoûtement* par un clerc ou un magicien de haut niveau.

L'inverse de ce sort, *envoûtement*, provoque une mauvaise fortune ou un malaise chez la victime. Les *envoûtements* ne sont limités que par l'imagination du clerc, mais s'ils sont trop puissants, ils peuvent alors se retourner contre lui (toujours suivant le MD !) Des limites acceptables pour les *envoûtements* peuvent indure : –4 de pénalité sur les jets pour toucher, –2 sur les jets de protection ; caractéristique principale réduite de moitié, etc. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets de l'*envoûtement*.

Guérison de la cécité

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : une créature vivante

Ce sort permet de rendre la vue à une créature aveuglée, même par un sort de *lumière/ténèbres* (éternelles/normales). Cependant, ce sort reste sans effet contre une cécité provoquée par un *envoûtement*.

Guérison des maladies*

Portée : 9 m
Durée : permanent
Effets : une créature vivante à portée

Ce sort permet de guérir une créature de n'importe quelle maladie, y compris celles

qui sont transmises par les momies ou le limon vert. Ce sort lancé par un clerc du 11e niveau sera capable de guérir la lycanthropie.

L'inverse de ce sort, *contamination*, provoque une horrible dégénérescence des tissus, sauf si la victime réussit un jet de protection contre les sorts. Un personnage contaminé effectue tous ses jets de dés à –2. En plus, ses blessures ne peuvent pas être soignées par la magie et quant à sa convalescence normale, elle sera deux fois plus lente. Cette infection est fatale au bout de 2-24 jours, à moins que la victime n'obtienne un sort de *guérison des maladies*.

Localisation d'objets

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 6 tours
Effets : détecte un objet sur 36 m

Ce sort permet au clerc de sentir la direction à prendre pour trouver un objet connu. La distance à laquelle il se trouve n'est pas précisée. Un objet courant, comme des escaliers montants, peut être détecté ; autrement, le clerc doit connaître précisément l'apparence d'un objet (taille, poids, forme, couleur, etc.). Ce sort ne permet pas de localiser une créature.

Lumière éternelle*

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : sphère lumineuse de 18 mètres

Ce sort crée une lumière équivalente à celle du soleil, dans une sphère de 18 mètres de diamètre. Elle dure jusqu'à ce qu'un sort de *dissipation de la magie* ou de *ténèbres éternelles* l'annule. Les créatures qui sont pénalisées lorsqu'elles sont exposées à la lumière du jour (comme les gobelins) le seront également lorsqu'elles se trouveront dans la zone d'effet du sort. Si le sort est lancé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les sorts, ou être aveuglée jusqu'à ce que les effets du sort soient neutralisés. Ce sort peut être envoyé sur un objet ou dans un endroit.

L'inverse du sort, *ténèbres éternelles*, crée une sphère de pénombre du même volume. Les torches, les lanternes et même le sort de *lumière* ne l'affecteront pas. L'infravision ne peut pas traverser la sphère de *ténèbres éternelles*. Si ce sort est envoyé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les sorts, sinon elle sera aveuglée jusqu'à ce que les effets du sort soient neutralisés.

Nécromancie

Portée : 3 m
Durée : 1 round par niveau de clerc
Effets : le clerc peut poser trois questions

Par l'intermédiaire de ce sort, un clerc peut poser trois questions à l'esprit d'un défunt, dont le corps se trouve dans la portée du sort. Jusqu'au 7e niveau, un clerc peut contacter des êtres morts depuis peu (4 jours au plus). Du 8e au 14e niveau, le clerc peut contacter les âmes des personnages décédés depuis 4 mois. Du 15e au 20e niveau, le clerc peut contacter ceux qui sont morts depuis 4 ans. Aucune limite ne s'applique aux clercs du 21e niveau et plus. L'esprit répondra toujours dans une langue connue du clerc, mais ne pourra offrir que des renseignements connus par le personnage avant sa mort. Si l'alignement du clerc est identique à celui du défunt, des réponses courtes et précises lui seront fournies ; cependant, si les alignements sont différents, les réponses parviendront sous la forme d'énigmes.

Sorts cléricaux de quatrième niveau

Aquagenèse

Portée : 3 m
Durée : 6 tours
Effets : crée une source magique

À l'aide de ce sort, le clerc peut faire apparaître une source enchantée sur le mur ou sur le sol. La source coulera pendant une heure, fournissant ainsi suffisamment d'eau pour 12 hommes et leurs montures (soit à peu près 200 litres). Pour chaque niveau d'expérience au-delà du 8e, de l'eau pour 12 hommes supplémentaires et leurs montures peut être créée.

Bâtons à serpents

Portée : 36 m
Durée : 6 tours
Effets : jusqu'à 16 bâtons

Ce sort transforme 2-16 bâtons en serpents (voir caractéristiques ci-dessous). Les serpents peuvent être venimeux (50 % de chances par serpent). Ils obéiront aux ordres du clerc, mais ils se retransformeront en bâtons dès qu'ils seront tués, ou quand le sort arrivera à son terme.
Serpents : classe d'armure 6, dé de vie 1, déplacement 27 m (9 m), 1 attaque, dégâts 1-4, jets de protection : guerrier 1, alignement : Neutre.

Contre-poison*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : une créature, un récipient ou un objet

Ce sort neutralisera tout poison provenant d'une créature, d'un récipient (flacon ou fiole), ou d'un objet (coffre piégé). Il est possible de ramener à la vie un personnage empoisonné si le sort est appliqué dans les 10 rounds qui suivent sa mort. Les effets se produiront sur tous les poisons présents quels que soient leurs types ; par contre, les blessures ne seront pas soignées (un personnage empoisonné mais mort à la suite de ses blessures ne pourra pas être ramené à la vie).

L'inverse de ce sort, *empoisonnement*, peut être appliqué (au contact) sur une créature ou un récipient. Il ne pourra pas être appliqué sur d'autres objets. La victime doit réussir son jet de protection contre les sorts, ou mourir immédiatement, empoisonné. Si le sort est appliqué sur un récipient, le contenu sera empoisonné ; aucun jet de protection ne s'applique, même pour des récipients ou des contenus magiques (comme des potions). *L'empoisonnement* est un acte généralement Chaotique.

Dissipation de la magie

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : destruction des sorts dans un cube de 6 m

La *dissipation de la magie* détruit les sorts dans un cube de 6 m de côté. Les objets magiques ne sont pas affectés. Les lanceurs de sorts (clercs, elfes ou magiciens) d'un niveau inférieur ou égal à celui de l'utilisateur, voient leurs sorts automatiquement et immédiatement détruits. Les sorts lancés par un personnage de plus haut niveau ne sont pas toujours affectés : les chances que la *dissipation* ne fonctionne pas, sont de 5 % par différence de niveau d'expérience entre les deux antagonistes. *Par exemple* : un clerc de 7e niveau qui tente de se protéger contre la magie d'un nécromancien (9e niveau), aurait 10 % de chances que sa *dissipation* soit sans effet.

Langage des plantes

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 3 tours
Effets : toutes les plantes sur 9 m

Ce sort permet de parler aux plantes comme si elles étaient douées d'intelligence. Un simple service pourrait être demandé et ob-

tenu si la plante est capable de comprendre et d'effectuer ce qu'on lui demande. Ce sort peut permettre de traverser des broussailles qui autrement seraient impénétrables. La communication avec les monstres végétaux, comme les sylvaniens, est aussi possible.

Nécro-animation

Portée : 18 m
Durée : permanent
Effets : crée des zombies et des squelettes

Ce sort permet à l'utilisateur de transformer des cadavres ordinaires se trouvant à portée, en squelettes ou zombies animés par magie. Ces morts-vivants créés par le clerc obéiront jusqu'à ce qu'ils soient détruits par un autre clerc, par un guerrier en combat ou par un sort de *dissipation de la magie*. Pour chaque niveau du clerc, un dé de vie de mort-vivant peut être ainsi animé. Un squelette a le même nombre de dés de vie que la créature d'origine. Les niveaux des personnages ne sont pas comptés (la dépouille d'un personnage de 9e niveau d'expérience transformée en zombie, aurait 2 dés de vie). Les créatures animées de cette manière ne possèdent pas de sorts, mais sont immunisées contre les sorts de *sommeil* ou de *charme*, ainsi qu'au poison.

Les clercs Loyaux doivent prendre garde à ne pas se servir de ce sort, à moins que ce ne soit pour le Bien. Créer des morts-vivants est généralement considéré comme un acte Chaotique.

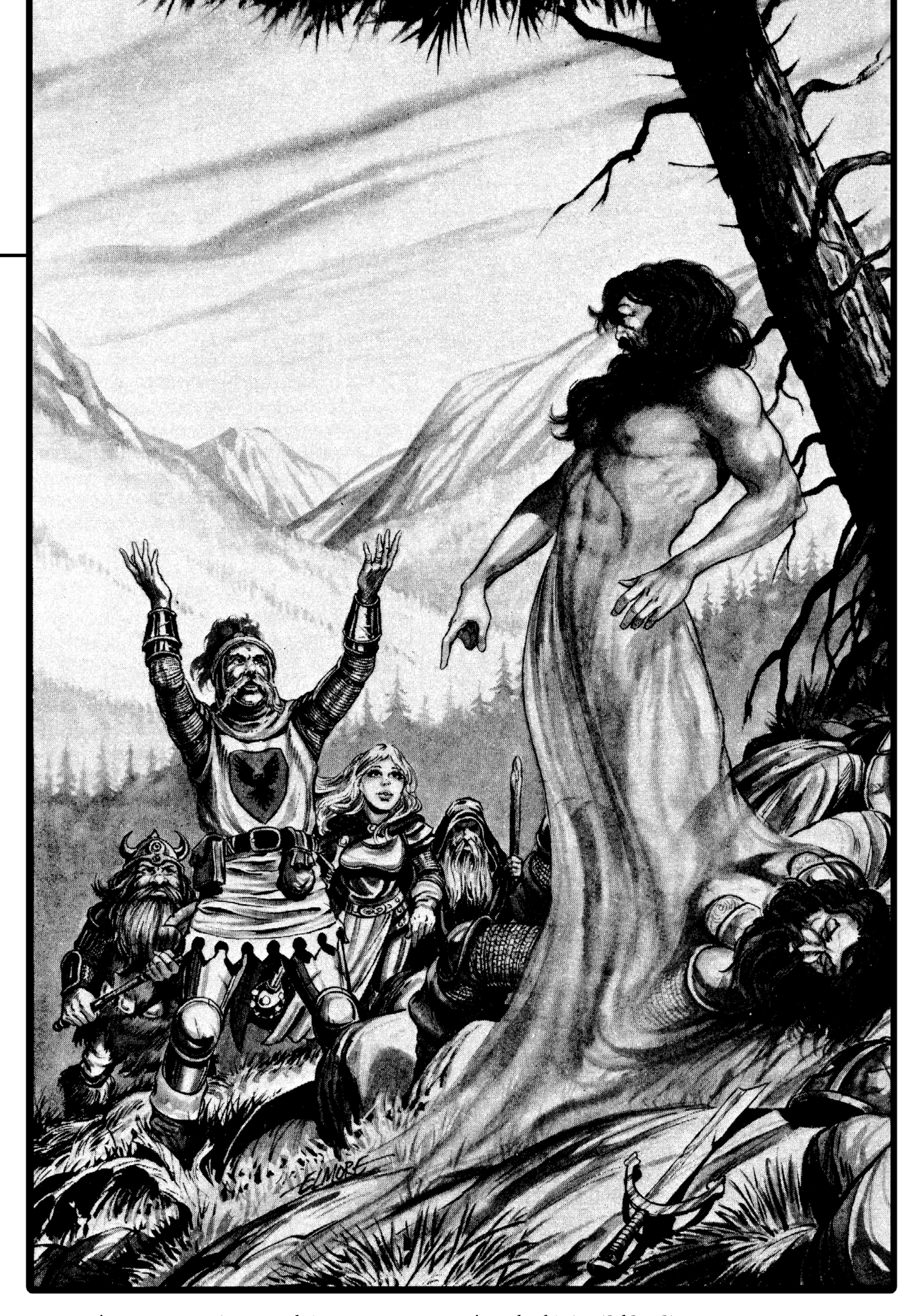
Protection contre le mal, sur 3 mètres

Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : barrière de 6 mètres de diamètre

Ce sort crée une barrière invisible et magique autour de l'utilisateur à 3 mètres de lui. Elle protège contre des attaques provenant d'êtres maléfiques (généralement des monstres d'un alignement différent de celui de l'utilisateur). Toutes les créatures se trouvant dans les limites de la barrière bénéficient d'un bonus de +1 sur tous leurs jets de protection et ceux qui se trouvent au-delà sont pénalisées d'un –1 sur tous leurs jets pour toucher, jusqu'à ce que le sort arrive à sa fin.

De plus, les créatures « enchantées » ne pourront pas traverser cette barrière pour porter des coups au corps à corps. Ces créatures ne pourront attaquer qu'avec des sorts ou avec des projectiles. Une créature enchantée est un être qui a été invoqué, animé ou contrôlé par la magie (comme avec un sort de *charme*), ou qui ne peut être touchée que par une arme magique. Les créatures qui ne peuvent être touchées que par les armes en argent n'entrent pas dans cette catégorie.

Si quiconque se trouvant dans la barrière attaque une créature enchantée plus rien n'empêchera alors cette créature de contre-attaquer au corps à corps. Le bonus sur les jets de protection et la pénalité sur les jets pour toucher s'appliquent encore dans ce cas.



Soins majeurs*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : une créature vivante

(*Guérison des blessures graves*) Ce sort est similaire aux *soins mineurs*, mais il soignera 4-14 points de dégâts (2d6+ 2).

L'inverse de ce sort, *blessure majeure*, infligera 4-14 points de dégâts à la créature touchée (pas de jet de protection). Cependant, le lanceur de sort doit effectuer un jet pour toucher sa victime pour lui infliger cette blessure majeure.

Sorts cléricaux de cinquième niveau

Communion

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 3 tours
Effets : 3 questions

Ce sort permet au clerc de poser trois questions aux grandes puissances de l'au-delà

(dieux, esprits, ...). Les réponses ne se feront que par oui ou par non. Cependant, le clerc ne peut utiliser ce sort qu'une fois par semaine. Si celui-ci est utilisé trop souvent, le MD peut éventuellement en limiter l'utilisation à une fois par mois. Une fois par an, le clerc peut poser 6 questions.

Dissipation du mal

Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effets : monstres enchantés ou morts-vivants, ou bien un envoûtement ou un charme

Ce sort peut affecter tous les morts-vivants et monstres enchantés (invoqués, animés ou contrôlés par la magie) se trouvant à portée. Le monstre sera détruit à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –2. Toute créature venant d'un autre plan est bannie (forcée à retourner sur son plan d'origine) si elle rate son jet de protection. Même si le jet de protection est réussi, la créature devra fuir et se tenir à bonne distance du clerc tant que celui-ci se concentrera (sans se déplacer). Ce sort permet aussi de neutraliser les effets d'un objet maudit ou d'un sort de *charme*.

Fléau d'insectes

Portée : 144 m
Durée : 1 jour
Effets : crée une nuée d'insectes de 9 m de rayon

Ce sort invoque une vaste nuée d'insectes. Elle obscurcit la vision et repousse les créatures de moins de 3 dés de vie (pas de jet de protection). La nuée se déplace de 6 mètres par round suivant les ordres du clerc s'il se trouve à portée. Le clerc doit se concentrer sans bouger pour contrôler la nuée. Si le lanceur de sort est dérangé, le sort prendra fin et la nuée se dissipera. Ce sort ne fonctionne qu'en plein air, ou au-dessus du sol.

Manne

Portée : 3 m
Durée : permanent
Effets : crée de la nourriture pour 12 personnes ou plus

Ce sort crée une quantité nourriture suffisante pour 12 hommes et leurs montures. Pour chaque niveau d'expérience du clerc au-delà du 8e, de la nourriture pour 12 hommes supplémentaires et leurs montures peut aussi être créée.

Quête religieuse*

Portée : 9 m
Durée : spécial
Effets : contraint une créature vivante

Ce sort force la victime à se charger d'une tâche spéciale ou d'une quête, suivant les ordres du clerc. La victime a droit à un jet de protection pour échapper aux effets du sort. Par exemple, le clerc pourrait demander de détruire un monstre, de faire évader un prisonnier, de découvrir un objet magique ou de faire un pèlerinage. Si la *quête* est trop difficile ou franchement impossible, le sort n'a alors aucun effet. Si la victime refuse de se charger de la *quête*, elle sera *maudite* (voir *envoûtement* : le type d'effets est au choix du MD, mais avec deux fois sa puissance normale).

L'inverse de ce sort, l'*accomplissement religieux*, peut servir à annuler un sort de *quête religieuse* ou un *envoûtement* relatif à cette *quête*. Les chances de succès sont de 50 %, moins 5 % par différence de niveau d'expérience entre l'utilisateur et le clerc qui avait ordonné la *quête*. *Par exemple :* un clerc de 11e niveau tentant d'annuler une *quête religieuse* ordonnée par un clerc de 13e, aurait 40 % de chances de succès.

Rappel à la vie*

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : corps d'un humain ou demi-humain

Par l'intermédiaire de ce sort, le clerc peut rappeler l'âme d'un humain, d'un elfe, d'un petite-gens ou d'un nain. Le corps doit être



présent et s'il est mutilé, le personnage ramené à la vie souffrira de certaines incapacités physiques. Un clerc du 8e niveau peut rappeler l'âme d'un défunt mort depuis 4 jours. Pour chaque niveau au-delà du 8e, 4 jours peuvent être rajoutés à cette limite. Ainsi, un clerc de 10e niveau peut rappeler à la vie ceux qui sont morts depuis 12 jours. Le personnage revient à la vie avec 1 point de vie restant, il ne peut pas se battre, envoyer de sorts, se servir de ses facultés, porter un équipement ou progresser plus vite qu'à demi-vitesse. Ces pénalités disparaîtront après deux mois de repos complet au lit. La convalescence ne peut être accélérée par la magie.

Ce sort peut être lancé sur un mort-vivant se trouvant à portée. Celui-ci sera détruit immédiatement si son jet de protection contre les sorts est manqué. Ce dernier est pénalisé de –2. Cependant, s'il s'agit d'un vampire, il sera obligé de retourner sous forme gazeuse dans son cercueil afin de se reposer.

L'inverse du sort, *destruction de la vie*, matérialisera un rayon mortel capable de tuer une créature se trouvant dans les 18 mètres. La victime a droit à un jet de protection contre les rayons mortels pour échapper aux effets du sort. Un clerc Loyal ne se servira de ce sort qu'en dernier recours.

Sorts cléricaux de sixième niveau

Animation des objets

Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effets : déplace des objets

Le clerc peut se servir de ce sort pour déplacer des objets (matières non-vivantes et non-magiques) à distance et les faire attaquer. Un objet pesant jusqu'à 4.000 po (à peu près la taille de deux humains), ou plusieurs objets dont le poids total ne dépasse pas les 4.000 po, peuvent être ainsi animés. Le MD doit décider de la vitesse de déplacement de l'objet, du nombre d'attaques, des dégâts et autres détails de combat concernant l'objet animé. Comme ordre de grandeur, un objet de la taille d'une statue se déplacerait de 9 m par round, attaquerait une fois par round en infligeant 2-16 points de dégâts, et aurait une classe d'armure de 1. Une chaise ne serait que de CA 6, mais se déplacerait de 54 m par round sur ses quatre pieds, attaquerait deux fois par round en infligeant 1-4 points de dégâts par attaque. Les objets ont les mêmes chances de toucher un adversaire que le clerc qui les anime.

Langage des monstres*

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 1 round par niveau du clerc
Effets : permet la conversation avec un monstre

Ce sort donne au clerc la faculté de pouvoir poser des questions à toute créature vivante ou mort-vivante se trouvant dans les 9 m. Même les monstres non-intelligents comprendront et répondront au clerc. Ceux à qui la parole est adressée n'attaqueront pas le clerc lors de la conversation, mais pourront se défendre s'ils sont attaqués. Une seule question par round peut être posée (le sort dure 1 round par niveau d'expérience du clerc).

L'inverse de ce sort, *babillage*, a une portée de 18 m et une durée de 1 tour par niveau de clerc. La victime peut effectuer un jet de protection contre les sorts, mais avec une pénalité de –2. Si le jet de protection est raté, la victime ne pourra être comprise par aucune autre créature pendant toute la durée du sort. Même les messages écrits, le langage des mains ou autres formes de communication paraîtront incohérents. Ceci n'influence pas la faculté de lancer des sorts, mais peut empêcher l'emploi d'objets magiques nécessitant un mot spécial pour déclencher leurs effets.

Orientation

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 6 tours +1 tour par niveau du lanceur de sorts
Effets : indique la direction d'un passage

Quand ce sort est lancé, le clerc doit spécifier un endroit particulier sans l'avoir pour autant déjà visité. Pendant toute la durée du sort, le clerc connaîtra la direction à prendre pour se rendre à cet endroit. De plus, toute information nécessaire pour atteindre ce but sera également obtenue ; *par exemple* : l'endroit où les passages secrets se trouvent, les mots de passe, etc. Ce sort est souvent fort utile pour prendre la fuite.

Rappel

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : instantané
Effets : téléporte le clerc dans son sanctuaire

Similaire au sort de *téléportation* des magiciens, il permet au clerc de se rendre à son sanctuaire avec son équipement (mais sans autre créature). Le clerc doit avoir au moins un domicile habituel, dont une des pièces servira au *rappel*. Pendant le round où ce sort est lancé, le clerc obtient automatiquement l'initiative, à moins d'être surpris.

Guerrier

Les guerriers peuvent atteindre le 36e niveau d'expérience. Leur progression rapide, à la fois en capacités de combat, mais aussi en nombre de points de vie, en fait les maîtres naturels de communautés humaines ordinaires. Les guerriers de haut niveau passent le plus clair de leur temps à s'entraîner et à s'occuper de leurs hommes d'armes, ainsi qu'à chasser les monstres rôdant dans la contrée. Un guerrier suffisamment riche peut faire construire une forteresse, quelle que soit son expérience. Quand il atteint son niveau « **nominal** » (Seigneur), il aura la possibilité d'obtenir le titre de Baron/Baronne.

Combat à la lance : lorsqu'il combat à cheval, le guerrier peut se servir d'une lance de cavalier. Si sa monture prend plus de 20 mètres d'élan avant l'attaque, la lance pourra infliger le double des dégâts normaux. Sans cet élan, la lance peut être utilisée normalement, comme l'épieu ou la lance de fantassin (dégâts normaux). Les autres classes de personnages ne peuvent pas se servir efficacement de la lance de cavalier. Les lances de cavaliers magiques ou recouvertes d'argent sont des plus rares.

Combat à l'épieu : les guerriers portent souvent l'épieu (ou lance de fantassin) en plus de leurs autres armes. Si un monstre charge (c'est-à-dire qu'il court sur plus de 20 mètres, hors d'un donjon, avant d'attaquer) le guerrier peut effectuer une « réception de charge ». Ceci signifie tenir fermement sa lance afin de se défendre contre l'attaque. Il n'est pas possible d'effectuer une réception de charge à cheval. Si la charge surprend sa victime, elle n'aura pas le temps d'effectuer sa réception de charge. Si l'épieu touche sa cible, il infligera des dégâts doubles. Un monstre peut également infliger des dégâts doubles s'il réussit sa charge.



TABLE DE JETS DE PROTECTION DES GUERRIERS

Niveau :	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Rayon mortel ou poison	12	10	8	6	6
Baguettes magiques	13	11	9	7	6
Paralysie ou pétrification	14	12	10	8	7
Souffle de dragon	15	13	11	9	8
Bâtonnets, bâtons ou sorts	16	14	12	10	9

Magicien

Les magiciens peuvent progresser jusqu'au 36e niveau. Quand ils atteignent de hauts niveaux, les magiciens deviennent très puissants mais cette progression est difficile et dangereuse. Le peu d'armes et de sorts dont ils disposent à bas niveau équilibre cette puissance à laquelle ils auront accès. Ainsi, les magiciens doivent être prudents au début de leur carrière, sans quoi ils ne survivront pas longtemps.

Les magiciens peuvent obtenir de nouveaux sorts en effectuant des recherches. Quand ils arrivent à leur niveau « nominal » (mage), ils peuvent aussi créer des objets magiques. Ces deux activités sont décrites dans le chapitre **recherche**. Au niveau 11, le magicien peut faire construire une tour, s'il possède suffisamment de fonds. Dans ce cas, il attirera 1-6 apprentis du niveau 1 à 3.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES MAGICIENS

Niveau :	1-5	6-10	11-15
Rayon mortel ou poison	13	11	9
Baguettes magiques	14	12	10
Paralysie ou pétrification	13	11	9
Souffle de dragon	16	14	12
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15	12	9

TABLE DE PROGRESSION DES GUERRIERS

Niveau	Titre	XP
1	Vétéran	0
2	Guerrier	2.000
3	Maître d'armes	4.000
4	Champion	8.000
5	Héros	16.000
6	Myrmidon	32.000
7	Super-héros	64.000
8	Chevalier	120.000
9	Seigneur	240.000
10*	Seigneur, 10e	360.000
11*	Seigneur, 11e	480.000
12*	Seigneur, 12e	600.000
13*	Seigneur, 13e	720.000
14*	Seigneur, 14e	840.000

* Le bonus de Constitution ne s'applique plus à ce niveau.
Dès de vie : 1d8 par niveau, 9d8 maximum ; +2 points de vie par niveau supplémentaire.

TABLE DE PROGRESSION DES MAGICIENS

			Niveau/sorts					
Niveau	Titre	XP	1	2	3	4	5	6
1	Apprenti sorcier	0	1	—	—	—	—	—
2	Devin	2.500	2	—	—	—	—	—
3	Invocateur	5.000	2	1	—	—	—	—
4	Thaumaturge	10.000	2	2	—	—	—	—
5	Magicien	20.000	2	2	1	—	—	—
6	Enchanteur	40.000	2	2	2	—	—	—
7	Nécromancien	80.000	3	2	2	1	—	—
8	Sorcier	150.000	3	3	2	2	—	—
9	Mage	300.000	3	3	3	2	1	—
10*	Mage, 10e	450.000	3	3	3	3	2	—
11*	Mage, 11e	600.000	4	3	3	3	2	1
12*	Mage, 12e	750.000	4	4	4	3	2	1
13*	Mage, 13e	900.000	4	4	4	3	2	2
14*	Mage, 14e	1.050.000	4	4	4	4	3	2

* Le bonus de Constitution ne s'applique plus à ce niveau.
Dès de vie : 1d4 par niveau, 9d4 maximum ; +1 point de vie par niveau supplémentaire.

SORTS DE PREMIER NIVEAU DE MAGICIEN

1. Bouclier (écran)
2. Charme-personnes (enchantement)
3. Détection de la magie
4. Disque flottant
5. Fermeture (blocage de portail)
6. Lecture de la magie
7. Lecture des idiomes étrangers
8. Lumière*
9. Projectile magique
10. Protection contre le mal
11. Sommeil
12. Ventriloquie

SORTS DE DEUXIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Détection de l'invisible
2. Détection du mal
3. ESP*
4. Forces fantasmagoriques
5. Image miroir
6. Invisibilité
7. Lévitation
8. Localisation d'objets
9. Lumière éternelle*
10. Ouverture (frapper)
11. Toile d'araignée
12. Verrou magique

SORTS DE TROISIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Boule de feu
2. Clairvoyance
3. Dissipation de la magie
4. Foudre
5. Infravision
6. Invisibilité sur 3 mètres
7. Paralysie*
8. Protection contre le mal sur 3 mètres
9. Protection contre les projectiles normaux
10. Rapidité*
11. Respiration aquatique
12. Vol

SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Allométarmorphose
2. Autométamorphose
3. Charme-monstres
4. Confusion
5. Désenvoûtement*
6. Embroussaillement*
7. Mur de feu
8. Mur/tempête de glace
9. Phytomorphose
10. Porte dimensionnelle
11. Terrain hallucinatoire
12. Œil magique

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Invocation d'élémental
2. Métempsycose
3. Mur de roc
4. Nécro-animation
5. Nuage létal
6. Paralysie des monstres*
7. Passe-muraille
8. Téléportation

SORTS DE SIXIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Abaissement des eaux
2. Bulle anti-magique
3. Chasseur invisible
4. Désintégration
5. Holographie
6. Incantation mortelle
7. Quête magique*
8. Transmutation de pierre en chair*

* Sorts qui peuvent être inversés.

Les sorts suivants, du premier et du deuxième niveau peuvent être inversés ; les portées, durées, jets de protection et zones d'effet ne sont pas modifiés à moins que cela ne soit indiqué.

Sorts de premier niveau de magicien

Lumière*

Lorsqu'il est inversé, ce sort devient : *ténèbres* (*obscurité*), et crée un cercle de pénombre de 9 mètres de diamètre capable de bloquer la vue, sauf l'infravision. Les *ténèbres* annuleront un sort de *lumière* ; il peut lui-même être annulé par un sort de *lumière*. S'il est lancé sur les yeux d'un adversaire, celui-ci

sera aveuglé jusqu'à ce que les effets soient neutralisés ou que le sort arrive à son terme.

Sorts de deuxième niveau de magicien

Lumière éternelle*

L'inverse de ce sort, *ténèbres éternelles*, crée un cercle d'obscurité de 9 mètres de rayon. Les torches, les lanternes et même l'infravision ne peuvent traverser cette pénombre. Seul le sort de *lumière éternelle* pourra annuler ces effets. Si le sort est dirigé sur les yeux d'une créature, celle-ci devra réussir un jet de protection contre les sorts, ou bien être aveuglée jusqu'à ce que les effets soient annulés.

ESP*

L'inverse de ce sort, *impénétrabilité*, peut être appliqué sur un personnage (au contact). Le bénéficiaire est alors immunisé contre l'*ESP* et à toutes les autres formes de lecture de la pensée, pendant toute la durée du sort.

Sorts de troisième niveau de magicien

Boule de feu

Portée : 72 m
Durée : instantanée
Effets : explosion dans une sphère de 12 m

Ce sort permet de créer une boule de flammes qui explose dans une sphère de 6 mètres de rayon lorsqu'elle touche un obstacle. La *boule de feu* inflige 1-6 points de dégâts par niveau d'expérience du lanceur de sort, à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts ; dans ce cas, la *boule de feu* ne fera que des demi-dégâts. Par exemple, une *boule de feu* lancée par un magicien de 6[e] niveau fera 6-36 points de dégâts, ou la moitié de ce total pour ceux qui réussissent leur jet de protection.

Clairvoyance

Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effets : permet de voir par les yeux d'un autre

Grâce à ce sort, l'utilisateur peut observer un autre endroit par les yeux d'une créature s'y trouvant. La créature doit être à portée du sort et dans la direction générale choisie par le magicien. Les effets de ce sort peuvent être bloqués par 60 cm de roche ou une fine couche de plomb. « Voir » par l'intermédiaire d'autres yeux prend un tour complet, après quoi, le magicien peut passer aux yeux d'une autre créature se trouvant éventuellement dans une salle différente.

Dissipation de la magie

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : neutralise des sorts dans un cube de 6 mètres

Ce sort permet de neutraliser les effets d'un autre sort, dans un cube de 6 mètres d'arête. Il n'affecte pas les objets magiques. Les effets des sorts lancés par un magicien, clerc ou elfe de niveau inférieur ou égal à celui de l'utilisateur sont automatiquement neutralisés. Les effets des sorts lancés par un personnage de plus haut niveau ne sont pas toujours affectés : les chances que la *dissipation* ne fasse pas effet sont de 5 % par différence de niveau entre l'utilisateur et l'autre lanceur de sorts. *Par exemple :* un elfe du 5[e] niveau qui essaie de *dissiper la magie* d'un sort de *toile d'araignée* lancé par un Nécromancien (7[e] niveau), aurait 10 % de chances de manquer sa tentative.

Foudre

Portée : 54 m
Durée : instantanée
Effets : éclair long de 18 m et 1,50 m de large

Ce sort créé un éclair de foudre de 18 m de long dont le point de départ peut se situer jusqu'à 54 m du lanceur du sort. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent une perte de 1-6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts, à moins que les victimes ne réussissent un jet de protection contre les sorts ; dans ce cas, les dégâts sont divisés par deux. Si l'éclair rencontre un obstacle dur (comme un mur), il ricochera vers l'utilisateur jusqu'à ce que l'éclair atteigne les 18 mètres de long.

Infravision

Portée : contact
Durée : 1 jour
Effets : une créature vivante

Ce sort permet à l'utilisateur de voir dans l'obscurité, jusqu'à une distance de 18 mètres (voir les règles de D&D de Base, à propos de l'*infravision*).

Invisibilité sur 3 mètres

Portée : 36 m
Durée : permanent jusqu'à interruption
Effets : toutes les créatures sur 3 m

Le sort permet à l'utilisateur et à tous ceux qui l'accompagnent dans un rayon de 3 mètres (au moment où le sort est lancé), de devenir *invisibles*. Ceci se produit dans la zone d'effet ; ceux qui en sortent redeviennent visibles et ne pourront pas retourner à leur état précédent en revenant dans le cercle. Autrement, les effets sont les mêmes que ceux du sort d'*invisibilité* (voir Règles de Base). Tous les objets transportés par les personnages soumis aux effets du sort sont également invisibles.

Paralysie*

Portée : 36 m
Durée : 9 tours
Effets : paralyse jusqu'à 4 créatures

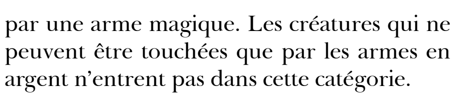
(*Mouvement gelé*) Le sort de *paralysie* affectera tout humain, demi-humain ou créature humanoïde (goblours, dryade, gnoll, gnome, gobelin, hobgobelin, kobold, homme-lézard, ogre, orque, génie des eaux, pixie, esprit follet). Ce sort n'affectera pas les morts-vivant ou les créatures plus grandes que les ogres. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas être *paralysée* pendant 9 tours. Ce sort peut être lancé sur une seule personne ou un groupe dans son ensemble. S'il est lancé sur une seule personne, son jet de protection sera pénalisé de –2. S'il est lancé sur un groupe, seulement 4 personnes seront affectées (au choix du magicien), sans que leurs jets de protection ne soient modifiés. La *paralysie* ne peut être neutralisée que par un sort de *paralysie* inversé ou par un sort de *dissipation de la magie*. L'inverse du sort est appelé *contre-paralysie*. Il peut neutraliser la *paralysie* de 4 personnes au maximum (même provenant du sort similaire de clerc ou d'elfe). Il n'a aucun autre effet.

Protection contre le mal, sur 3 mètres

Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : barrière de 6 mètres de diamètre

Ce sort crée une barrière invisible et magique s'étendant sur 3 mètres autour de l'utilisateur. Elle protège contre des attaques provenant d'êtres maléfiques (généralement des monstres d'un alignement différent de celui de l'utilisateur). Toutes les créatures se trouvant dans les limites de la barrière bénéficient d'un bonus de +1 sur tous leurs jets de protection et celles qui se trouvent au-delà sont pénalisés d'un –1 sur tous leurs jets pour toucher, jusqu'à ce que le sort arrive à sa fin.

De plus, les créatures « enchantées » ne pourront pas traverser cette barrière pour porter des coups au corps à corps. Ces créatures ne pourront attaquer qu'avec des sorts ou avec des projectiles. Une créature enchantée est un être qui a été invoqué, animé ou contrôlé par la magie (comme avec un sort de *charme*), ou qui ne peut être touché que





par une arme magique. Les créatures qui ne peuvent être touchées que par les armes en argent n'entrent pas dans cette catégorie.

Si quiconque se trouvant dans la barrière, attaque une créature enchantée, plus rien n'empêchera cette créature de contre-attaquer au corps à corps. Le bonus sur les jets de protection et la pénalité sur les jets pour toucher s'appliquent encore dans ce cas.

Protection contre les projectiles normaux

Portée : 9 m
Durée : 12 tours
Effets : une créature

Ce sort donne une immunité totale aux projectiles non-magiques de petites tailles, en les déviant au dernier moment. Par contre, un rocher lancé par catapulte, ou une flèche magique ne seraient pas affectés. Toute créature se trouvant dans les 9 m au moment où le sort est lancé peut bénéficier de ce sort.

Rapidité*

Portée : 72 m
Durée : 3 tours
Effets : jusqu'à 24 créatures se déplaçant à double vitesse

Ce sort permet à 24 créatures dans un rayon de 18 mètres d'agir à deux fois leur vitesse normale, pendant une demi-heure. Elles peuvent se déplacer et lancer des projectiles deux fois plus vite, ou bien effectuer le double d'attaques au corps à corps. Ce sort n'influence pas la vitesse de fonctionnement de la magie : ainsi les objets magiques et les temps d'incantation ne seront pas affectés.

L'inverse du sort, *ralentissement*, neutralise les effets de la *rapidité*, ou bien aura les effets inverses : les actions des personnages sont ralenties de moitié. Comme avec la *rapidité*, le sort de *ralentissement* n'affecte pas le temps d'incantation. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets.

Respiration aquatique

Portée : 9 m
Durée : 1 jour
Effets : une créature peut respirer sous l'eau

Ce sort permet à l'utilisateur de respirer sous l'eau (à n'importe quelle profondeur). Le déplacement et la respiration aérienne n'en sont pas affectés.

Vol

Portée : contact
Durée : 1-6 tours +1 par niveau
Effets : une créature peut voler

Les effets du sort permettront à l'utilisateur de *voler* dans n'importe quelle direction jusqu'à 108 mètres par tour (36 m par round) en se concentrant à peine. Il peut s'arrêter et rester sur place comme avec un sort de *lévitation*, ce qui ne requiert aucune concentration.

Sorts de quatrième niveau de magicien

Allométamorphose

Portée : 18 m
Durée : permanent jusqu'à dissipation
Effets : change une créature vivante

Ce sort transforme la victime en une autre créature vivante. La nouvelle forme ne peut avoir plus du double de dés de vie que la créature d'origine, sinon le sort n'aura aucun effet. Le nombre de points de vie reste le même. Contrairement au sort d'*autométamorphose*, la victime devient effectivement la nouvelle créature, avec ses facultés spéciales, ses tendances et son comportement. Par exemple, un gobelin transformé en mule ressemblera à une mule et en aura le comportement.

Ce sort ne permet pas de créer la réplique d'un personnage, mais seulement celle d'un monstre. *Par exemple :* une créature transformée en guerrier de 9e niveau se transformera effectivement en homme, mais pas forcément en guerrier et de toute façon, la créature sera du premier niveau.

La victime a droit à un jet de protection contre les sorts. Les effets durent jusqu'à ce qu'ils soient *dissipés* magiquement, ou que la créature meure.

Autométamorphose

Portée : 0 (magicien uniquement)
Durée : 6 tours +1 par niveau
Effets : changement de forme de l'utilisateur

Ce sort permet au magicien de changer de forme et de ressembler à une autre créature : les dés de vie de la nouvelle créature doivent être inférieurs ou égaux au niveau de l'utilisateur. Sa classe d'armure, ses points de vie et ses jets de protection ne changent pas. Il n'a ni les facultés spéciales ni les immunités de la nouvelle créature, mais seulement ses facultés physiques. *Par exemple :* un magicien qui se transforme en géant des glaces, en possède la force et la faculté de lancer des rochers, mais pas la résistance au froid. Un magicien transformé en dragon pourrait voler, mais pas cracher de feu, ni utiliser ses sorts.

Aucun sort ne peut être lancé quand l'utilisateur est sous une autre forme. Le sort dure jusqu'à sa fin normale, ou jusqu'à ce qu'il soit *dissipé* ou que l'utilisateur meure. Ce sort ne permet pas de prendre l'apparence d'un personnage spécifique (voir *allométamorphose*).

Charme-monstres

Portée : 36 m
Durée : spécial
Effets : une créature vivante ou plus

Les effets de ce sort sont similaires à ceux de *charme-personnes*, mis à part que n'importe quelle créature en dehors des morts-vivants peut être affectée. Si les victimes ont 3 dés de vie ou moins, jusqu'à 18 (3d6) d'entre elles peuvent être *charmées*. Autrement, un seul monstre peut être affecté. Chaque victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets du sort.

Confusion

Portée : 36 m
Durée : 12 rounds
Effets : 3-18 créatures sur 18 m

Ce sort sèmera la confusion parmi 3d6 créatures se trouvant dans un rayon de 9 m. Les victimes de moins de 2+1 dés de vie n'ont pas droit à un jet de protection. Les autres peuvent effectuer leur jet de protection contre les sorts à chaque round tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet. Chaque créature en proie à la *confusion* réagira d'une

manière aléatoire. Le MD devra lancer 2d6 à chaque round afin de déterminer la réaction des victimes :

2-5	Attaque le groupe de l'utilisateur
6-8	Ne fait rien
9-12	Attaque ses compagnons

Désenvoûtement*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : annule un envoûtement ou une malédiction

Ce sort permet d'annuler un *envoûtement*, qu'il se trouve sur un objet, une personne ou un endroit. Certains objets magiques *envoûtés* (objets maudits) peuvent perdre leurs effets pendant une courte période. Le MD peut décider que ce sort, en conjonction avec une *dissipation du mal*, pourrait neutraliser définitivement un objet maudit, ou bien seulement avec l'emploi du *désenvoûtement* par un clerc ou un magicien de haut niveau.

L'inverse de ce sort, l'*envoûtement*, provoque une mauvaise fortune ou un malaise chez la victime. Les *envoûtements* sont limités seulement par l'imagination du magicien, mais s'ils sont trop puissants, ils peuvent alors se retourner contre lui (toujours suivant le MD !) Des limites acceptables pour les *envoûtements* peuvent inclure : –4 de pénalité sur les jets pour toucher, –2 sur les jets de protection, caractéristique principale réduite de moitié, etc. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets de l'*envoûtement*.

Embroussaillement*

Portée : 36 m
Durée : spécial
Effets : croissance des plantes sur 300 mètres carrés

Ce sort permet de faire croître des broussailles, ronces ou autres plantes grimpantes, sur des buissons et des arbres. Une surface de 300 mètres carrés peut être affectée par le sort (suivant le choix du magicien). Toutes les plantes concernées doivent se trouver dans la zone d'effet du sort, où il sera alors impossible de passer, à l'exception des créatures géantes. Les effets du sort durent jusqu'à ce qu'ils soient soumis à une *dissipation de la magie* ou que le sort inversé soit appliqué.

Le sort inversé, *débroussaillement*, réduit la taille des plantes de façon à permettre le passage. Il peut être utilisé afin de neutraliser un sort d'*embroussaillement*. Le *débroussaillement* n'a aucun effet sur les monstres d'origine végétale (comme les sylvaniens).

Mur de feu

Portée : 18 m
Durée : concentration
Effets : crée 110 mètres carrés de feu

Ce sort permet de créer un mur vertical et fin, de n'importe quelles dimensions et forme, déterminées par le magicien, et d'une surface totale de 110 mètres carrés (par exemple : 3 m x 37 m, 5 m x 22 m, 10 m x 11 m, etc.) Le mur est opaque et bloque complètement la vue. Les créatures de moins de 4 dés de vie ne pourront pas traverser le mur. Les autres le pourront, mais en subissant une perte de 1-6 points de vie. Les morts-vivants et les créatures se servant du froid subissent le double des dégâts (dragons blancs, géants des glaces, etc.) s'ils tentent de traverser le mur. Le mur ne peut pas être créé dans un endroit déjà occupé par un autre objet. Le sort dure tant que le magicien se concentre, sans se déplacer.

Mur/tempête de glace

Portée : 36 m
Durée : 12 tours (mur) ; 1 round (tempête)
Effets : mur de 110 mètres carrés, tempête dans un volume de 6 m × 6 m × 6 m

Ce sort peut être lancé de deux façons différentes : soit comme une *tempête de glace*, soit comme un *mur de glace*.

La *tempête de glace* souffle dans un cube de 6 mètres de côté. Si le sort est envoyé dans une zone plus petite, la longueur minimum restera à 6 mètres. La *tempête* inflige 1-6 points de dégâts par niveau du magicien à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les sorts ; s'il est réussi, les dégâts sont divisés par deux. Les créatures se servant du feu (dragon rouge, salamandre de feu, etc.) sont pénalisées de –4 sur leurs jets de protection, mais les créatures se servant du froid (géant des glaces, salamandre de glace, etc.) ne sont pas affectées par ce sort.

Le *mur de glace* crée une paroi verticale et fine, de n'importe quelles dimensions et forme, déterminées par le magicien, d'une surface totale de 110 mètres carrés (par exemple : 3 m x 37 m, 5 m x 22 m, 10 m x 11 m, etc.) Le mur est opaque et bloque complètement la vue. Les créatures de moins de 4 dés de vie ne pourront pas traverser le mur. Les autres le pourront, mais en subissant une perte de 1-6 points de vie. Les créatures se servant du feu subissent le double des dégâts (2-12) s'ils tentent de briser et traverser le mur. Le mur doit reposer sur le sol ou une surface dure et ne peut se matérialiser dans un espace déjà occupé.

Phytomorphose

Portée : 72 m
Durée : voir ci-dessous
Effets : illusion d'arbre

Le sort affectera jusqu'à une centaine d'humains ou créatures de la taille d'un homme, dans un cercle de 72 mètres de diamètre. Les personnages affectés prendront l'apparence d'arbres dans un verger ou dans une épaisse forêt. Les créatures qui ne sont pas consentantes ne sont pas affectées par le sort. Celles qui font plus que la taille d'un homme (comme un cheval) peuvent être transformées, mais dans ce cas elles compteront pour deux ou trois personnes à la fois. L'illusion fonctionnera même si une créature étrangère au sort traverse la zone d'effet. Le sort dure jusqu'à sa neutralisation par une *dissipation de la magie*, ou jusqu'à ce que le magicien décide d'interrompre son sort. L'apparence d'une créature revient à la normale si cette dernière sort de la zone d'effet ; cependant, le déplacement dans la zone d'effet ne détruit pas l'illusion.

Porte dimensionnelle

Portée : 3 m
Durée : 1 round
Effets : transporte une créature

Ce sort permettra de transporter jusqu'à 110 mètres une créature se trouvant à 3 mètres du magicien. Le magicien décide de la destination. Si celle-ci est inconnue, des distances ne dépassant pas 60 mètres peuvent être choisies (20 au Nord, 50 mètres à l'Est, etc.). Si la destination se trouve dans un espace déjà occupé par un objet, le sort est annulé. Une créature non consentante a droit à un jet de protection contre les sorts pour éviter les effets du sort.

Terrain hallucinatoire

Portée : 72 m
Durée : spécial
Effets : dissimule ou modifie un terrain

Ce sort crée une illusion de terrain, dans un donjon (comme une oubliette, ou un escalier) ou à l'extérieur (colline, marais, bosquet, etc.) ou encore, peut dissimuler un élément particulier. L'élément du terrain à modifier ou dissimuler doit se trouver à portée du magicien. Le sort dure jusqu'à ce que

l'illusion soit touchée par une créature intelligente, ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée.

Œil magique

Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effets : œil magique guidé à distance

Ce sort permet de créer un *œil magique* par lequel le magicien peut voir. Il a la taille d'un œil réel et possède l'*infravision* (18 mètres). L'*œil magique* se déplace en flottant dans les airs, à la vitesse de 36 mètres par tour. Il n'est pas capable de traverser des substances solides ou de s'éloigner de plus de 72 mètres du magicien. L'utilisateur doit se concentrer pour observer par l'intermédiaire de l'*œil magique*.



Sorts de cinquième niveau de magicien

Invocation d'élémental

Portée : 72 m
Durée : concentration
Effets : invoque un élémental jusqu'à 16 DV

Cette invocation sert à appeler un élémental (CA : –2, DV : 16, dégâts : 3-24). Un seul type d'élémental (terre, eau, feu ou air) peut être invoqué dans la même journée. L'élémental effectuera une tâche à la mesure de ses pouvoirs (porter, attaquer, etc.) tant que le magicien maintient sa concentration. Pendant ce temps, ce dernier ne pourra pas combattre, lancer d'autres sorts ou se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse normale. Une fois que le contrôle sur un élémental est perdu, il ne pourra pas être récupéré. Dans ce cas, l'élémental se retourne contre l'invocateur et attaque tout ce qui se trouve sur le chemin l'en séparant. Un élémental peut être renvoyé dans son plan simplement en se concentrant sauf s'il n'est pas contrôlé : il faudra alors se servir d'un sort de *dissipation de la magie* ou du *mal*.

Métempsycose

Portée : 9 m
Durée : voir ci-dessous
Effets : possession d'un corps

La *métempsycose* plonge le corps de l'utilisateur dans un état de transe profonde, alors que sa force vitale est placée dans un objet inanimé se trouvant à portée. Depuis cet objet (pierre précieuse, flacon, etc.) le magicien peut tenter de posséder une créature passant dans les 36 mètres. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts, qui, s'il est réussi, permet d'échapper aux effets de la *métempsycose*. Dans ce cas, l'utilisateur ne peut pas essayer de posséder à nouveau la créature pendant le tour qui suit. Si la victime rate son jet de protection, son corps est possédé et donc, sous le contrôle du magicien. La force vitale de la victime est alors placée dans l'objet ayant servi de réceptacle au magicien.

Il peut forcer le corps possédé à accomplir des actions normales, mais aucune autre de ses facultés spéciales ne pourra servir (comme des *autométamorphoses*). Un sort de *dissipation du mal* obligera la force vitale du magicien à retourner dans le réceptacle. Quand le magicien décide de retourner à son propre corps, le sort prend alors fin.

Si le corps possédé est détruit, la force vitale de la victime meurt aussi et celle du magicien retourne au réceptacle. Depuis cet objet, l'utilisateur peut à nouveau tenter de posséder un corps, ou retourner au sien. Si le réceptacle est brisé alors qu'il est occupé par la force vitale du magicien, ce dernier meurt instantanément. Si le réceptacle est brisé alors que la force vitale du magicien se trouve dans un autre corps, elle ne pourra plus le quitter. Si le corps du magicien est détruit, sa force vitale est alors bloquée dans le réceptacle jusqu'à ce qu'il possède un autre corps ! La *métempsycose* est un acte essentiellement Chaotique.

Mur de roc

Portée : 18 m
Durée : spéciale
Effets : crée un mur de roc de 27 mètres cube

Ce sort crée un mur de roc vertical de 60 cm d'épaisseur. Ses dimensions et sa forme peuvent être choisies par l'utilisateur, mais la surface totale du mur ne doit pas dépasser 45 mètres carrés ; de plus, il ne doit pas se trouver à plus de 18 mètres de distance du magicien. Le mur doit reposer sur une surface solide et ne peut pas se matérialiser dans un espace déjà occupé par une autre matière. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit *dissipé* ou que le mur soit brisé.

Nécro-animation

Portée : 18 m
Durée : permanent
Effets : crée des zombies et des squelettes

À partir de cadavres ordinaires se trouvant à portée, le magicien pourra fabriquer des squelettes et des zombies animés par magie. Ces morts-vivants obéiront jusqu'à ce qu'ils soient détruits par un autre clerc, par un guerrier en combat ou par un sort de *dissipation de la magie*. Pour chaque niveau du magicien, un dé de vie de mort-vivant peut être ainsi animé. Un squelette a le même nombre de dés de vie que la créature d'origine. Les niveaux des personnages ne sont pas comptés (la dépouille d'un personnage de 9e niveau d'expérience transformée en zombie aurait 2 dés de vie). Les créatures animées de cette manière ne lancent pas de sorts, mais sont immunisées contre les sorts de *sommeil* ou de *charme*, ainsi qu'au poison.



Nuage létal

Portée : 30 cm
Durée : 6 tours
Effets : crée un nuage de poison

Ce sort permet de matérialiser un nuage circulaire de vapeurs empoisonnées, de 9 mètres sur 6 mètres, près du magicien. Ce nuage peut se déplacer de 18 mètres par tour (ou 6 mètres par round) dans n'importe quelle direction (dans le sens du vent, s'il y en a, sinon dans la direction désirée par le magicien). Ce nuage est plus lourd que l'air et tombera dès que possible (il descendra dans un trou, le long d'une colline, etc.). Le nuage se dissipera s'il rencontre un obstacle végétal épais, comme des arbres. Si le sort est lancé dans une salle fermée (comme dans un couloir de 3 mètres au cœur d'un donjon), le nuage peut alors être plus petit que la normale.

Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent 1 point de dégâts par round. Celles qui ont moins de 5 dés de vie doivent réussir un jet de protection contre le poison, ou mourir, intoxiquées par les vapeurs.

Paralysie des monstres*

Portée : 36 m
Durée : 6 tours +1 par niveau
Effets : paralyse un monstre

Ce sort est similaire à la *paralysie* normale, mis à part qu'il affecte un monstre vivant (contrairement aux morts-vivants). Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas être *paralysée*. Le sort peut viser une créature ou tout un groupe. Si la victime est seule, son jet de protection est pénalisé de –2. Si le sort est lancé sur un groupe, jusqu'à 4 créatures seront affectées (au choix du magicien) mais sans pénalité sur le jet de protection.

L'inverse du sort, *contre-paralysie des monstres*, peut libérer jusqu'à 4 personnes ou monstres paralysés. Il n'a aucun autre effet.

Passe-muraille

Portée : 9 m
Durée : 3 tours
Effets : crée un trou de 3 m de profondeur

Le *passe-muraille* crée un trou de 3 mètres de profondeur dans un mur de roche. À la fin du sort, la roche se rematérialise. Le trou peut se faire verticalement ou horizontalement.

Téléportation

Portée : 3 mètres
Durée : instantané
Effets : transporte une créature avec son équipement

Ce sort transporte le magicien ou un autre personnage à n'importe quel autre lieu du même plan d'existence. Une victime non-consentante a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets de la *téléportation*. Le bénéficiaire arrive à destination avec tout son équipement. Il n'est pas possible de choisir délibérément une destination qui est de toute évidence occupée par un objet solide ou se trouvant au-dessus du sol. Les chances d'arriver sain et sauf à destination dépendent du soin avec lequel le magicien avait étudié les lieux plus tôt. Une créature *téléportée* dans un objet solide est instantanément tuée.

Connaissance de la destination

Théorique	Normale	Précise	Résultat
01-50	01-80	01-95	Succès
51-75	81-90	96-99	Trop haut
76-00	91-00	00	Trop bas

Une connaissance théorique des lieux signifie que le magicien y est déjà allé une ou deux fois, ou bien qu'il se base sur des descriptions ou des moyens magiques. Une connaissance normale signifie que le magicien est souvent allé sur les lieux, ou bien qu'il a passé plusieurs semaines à les étudier par des moyens magiques (ex : *boule de cristal*). Une connaissance précise de la destination signifie que le magicien a effectué une étude très minutieuse des lieux (son domicile par exemple).

À chaque *téléportation*, le MD lance les dés de pourcentage. Si le résultat n'est pas un succès, l'utilisateur arrive entre 3 et 30 mètres plus haut ou plus bas que la destination choisie. S'il est arrivé trop haut, il tombe et subit 1d6 points de dégâts par série de 3 mètres de chute. Si le résultat est trop bas, le personnage meurt, à moins qu'il y ait un espace vacant (une grotte ou des oubliettes) sous la surface du point d'arrivée.

Sorts de sixième niveau de magicien

Abaissement des eaux

Portée : 72 m
Durée : 10 tours
Effets : réduit la profondeur de moitié

Ce sort permet d'affecter jusqu'à 900 mètres carrés d'une surface liquide. Si le sort est lancé autour d'un navire, ce dernier risque de toucher le fond. À la fin du sort, les eaux se refermeront vers la dépression, emportant par-dessus bord la plupart des objets et infligeant 21-32 points de dégâts (1d12 +20) à la coque du vaisseau.

Bulle anti-magique

Portée : 0 (magicien seulement)
Durée : 12 tours
Effets : barrière de protection anti-magique

Ce sort crée une *bulle anti-magique* dont les parois sont à 3 cm du corps du magicien. Cette bulle arrête tous les sorts ou leurs effets, y compris ceux de l'utilisateur. Le magicien peut interrompre son sort lorsqu'il le désire, sinon, il dure jusqu'à son terme. En dehors du *souhait*, aucune puissance magique (y compris la *dissipation de la magie*) ne peut atteindre ou détruire la *bulle anti-magique*.

Chasseur invisible

Portée : 0 (magicien seulement)
Durée : jusqu'à la fin de la mission
Effets : invoque une créature

Ce sort sert à invoquer un *chasseur invisible* qui se chargera d'une tâche pour le magicien. Il l'accomplira, quelle que soit la distance à parcourir ou le temps à passer. Le sort prend fin quand la créature a accompli sa mission ou quand elle est tuée. Une *dissipation du mal* forcera le *chasseur invisible* à retourner sur son plan.

Désintégration

Portée : 18 m
Durée : instantané
Effets : détruit une créature ou un objet

La *désintégration* réduit une créature ou un objet en poussière. Une victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels pour échapper aux effets du sort (*par exemple* : un dragon, un vaisseau ou une section de mur de 3 mètres peuvent être *désintégrés*). Ce sort n'affecte pas les objets magiques.

Holographie

Portée : 72 m
Durée : 10 tours
Effets : crée une image

Ce sort permet de créer l'image du magicien, jusqu'à 72 mètres de distance. Elle durera tant que l'utilisateur se concentre. Il n'est pas possible de distinguer une *holographie* du personnage réel, sauf en la touchant. Tous les sorts lancés par le magicien partent de cette image, mais le magicien doit pouvoir observer la cible à partir de sa position réelle. Les sorts et les projectiles ne semblent faire aucun effet à l'*holographie*. L'image disparaît si elle est touchée à mains nues ou avec une arme.



Incantation mortelle

Portée : 72 m
Durée : instantané
Effets : tue 4-32 dés de vie de créatures dans 18 mètres cubes

Ce sort affecte 4-32 dés de vie de créatures vivantes dans la zone indiquée ci-dessus. Les plantes normales et les insectes sont tués automatiquement. Les créatures qui n'ont pas de points de vie ne sont pas comptées dans le total. Les morts-vivants ne sont pas touchés par ce sort, ni les créatures de plus de 8 dés de vie (ou niveaux d'expérience). Les créatures aux dés de vie les plus bas sont éliminées en premier. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels pour échapper aux effets de l'*incantation*.

Quête magique*

Portée : 9 m
Durée : jusqu'à accomplissement ou neutralisation
Effets : contraint une créature

Ce sort force une victime à se charger d'une mission ou à ne pas effectuer certaines actions. *Par exemple :* le magicien peut ordonner au personnage de lui ramener un objet, de manger à chaque fois qu'une occasion s'en présente, ou de ne jamais révéler certaines informations. L'acte doit être possible et ne pas être directement fatal, sinon la *quête* se retournerait contre l'utilisateur. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts. Si elle refuse la mission, des pénalités (au choix du MD) seront appliquées jusqu'à ce que le personnage obéisse à la *quête*. Ces pénalités peuvent aller du malus au combat à la baisse des scores de caractéristiques, la perte de sorts, des douleurs ou des faiblesses, etc. Une *dissipation de la magie* ou un *désenvoûtement* seront sans effet sur un sort de *quête*.

L'inverse de ce sort, l'*accomplissement magique*, débarrasse un personnage d'une *quête magique* indésirable et de ses effets. Si le magicien est de plus bas niveau que celui qui avait placé cette *quête*, il y a 5 % cumulatifs par différence de niveau que la tentative rate.

Transmutation de pierre en chair*

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : une créature ou un objet

Ce sort transforme une statue (ou un volume de pierre équivalent à un cube de 3 m de côté) en un personnage de chair et d'os. Il sert généralement à ramener à la vie un personnage qui a été pétrifié (par un souffle de gorgone, par exemple).

Le sort inversé, *transmutation de la chair en pierre*, sert à transformer un personnage et tout son équipement en statue de pierre. La victime a droit à un jet de protection contre la pétrification.

Voleur

Les voleurs peuvent progresser jusqu'au 36e niveau. Au quatrième niveau, ils gagnent 80 % de chances de déchiffrer des écritures qu'ils ne comprennent pas normalement (y compris des codes simples, des langues mortes, des cartes de trésors, etc., mais pas des écritures magiques), en plus de leurs aptitudes de voleur habituelles. Si une tentative de déchiffrage d'une écriture ne réussit pas, le voleur doit passer au niveau suivant pour essayer à nouveau.

Au 10e niveau, le voleur obtient la faculté de lancer des sorts à partir de parchemins magiques. Cependant, il y a 10 % de chances qu'il y ait un contrecoup, ce qui produit parfois des effets inattendus. Ceci arrive au voleur car sa compréhension des écritures magiques est très imparfaite. Ces facultés permettent au voleur de lire des parchemins, mais pas d'en fabriquer.

Les voleurs ne construisent pas de forteresses ou de tours comme les autres personnages. Cependant, quand ils atteignent leur niveau « nominal », ils peuvent construire un repaire (une maison fortifiée dans une ville, un réseau d'égouts ou de galeries sous terre, etc.). Un voleur qui possède un repaire pourra attirer 2-12 apprentis (voleurs de 1er niveau) qui viendront prendre des leçons de leur maître. Ils seront généralement (mais pas systématiquement) loyaux envers leur maître, et ils ne seront pas remplacés s'ils viennent à mourir ou à quitter la confrérie. À ce niveau de la vie du personnage, il est possible d'établir sa propre guilde de voleurs (les détails sur la guilde seront fournis dans le livre de D&D Compagnon).

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES VOLEURS

Niveau :	1-4	5-8	9-12	13-16
Rayon mortel ou poison	13	11	9	7
Baguettes magiques	14	12	10	8
Paralysie ou pétrification	13	11	9	7
Souffle de dragon	16	14	12	10
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15	13	11	9

TABLE DE PROGRESSION DES VOLEURS

Niveau	Titre	XP
1	Apprenti voleur	0
2	Pied feutré	1.200
3	Brigand	2.400
4	Vide-gousset	4.800
5	Monte-en-l'air	9.600
6	Cambrioleur	20.000
7	Escroc	40.000
8	Voleur	80.000
9	Maître voleur	160.000
10*	Maître voleur, 10e	280.000
11*	Maître voleur, 11e	400.000
12*	Maître voleur, 12e	520.000
13*	Maître voleur, 13e	640.000
14*	Maître voleur, 14e	760.000

* Le bonus de Constitution ne s'applique plus à ce niveau.

Dés de vie : 1d4 par niveau, 9d4 maximum ; +2 points de vie par niveau supplémentaire.

FACULTÉS DE VOLEURS								
Niveau	Crochetage des serrures	Détection des pièges	Désamorçage des pièges	Pick pocket*	Déplacement silencieux	Escalade	Dissimulation dans l'ombre	Acuité auditive
1	15	10	10	20	20	87	10	30
2	20	15	15	25	25	88	15	35
3	25	20	20	30	30	89	20	40
4	30	25	25	35	35	90	24	45
5	35	30	30	40	40	91	28	50
6	40	35	34	45	44	92	32	54
7	45	40	38	50	48	93	35	58
8	50	45	42	55	52	94	38	62
9	54	50	46	60	55	95	41	66
10	58	54	50	65	58	96	44	70
11	62	58	54	70	61	97	47	74
12	66	62	58	75	64	98	50	78
13	69	66	61	80	66	99	53	81
14	72	70	64	85	68	100	56	84

*Les chances de succès sont réduites de 5 % pour chaque niveau de la victime au-delà du 5e. Ainsi, un voleur de 7e niveau qui effectue un pick-pocket sur un guerrier de 10e niveau, aurait 25 % de chances de succès (50-25 = 25).



Classes de personnages demi-humains

Nain

Les nains peuvent progresser jusqu'au 12e niveau. Cependant, cette limitation s'équilibre avec les facultés spéciales des nains, comme l'infravision, les aptitudes de détection, et de meilleurs jets de protection. Les nains du 12e niveau sont d'excellents combattants. Ils ont le droit de pratiquer la réception de charge et, quand ils sont à cheval, de charger à la lance de cavalerie de la manière décrite dans le chapitre des guerriers.

Quand un nain atteint son niveau « **nominal** », il peut faire construire une place forte. Celle-ci doit se trouver sous terre, dans un réseau de galeries et de grottes. De plus, ce réseau doit se trouver dans une région montagneuse ou de collines. Ces personnages ne peuvent prendre que des nains comme mercenaires, mais ils peuvent avoir des spécialistes ou des sujets d'autres races travaillant pour eux.

Les familles de nains sont organisées en clans (voir plus loin les informations sur les clans).

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES NAINS				
Niveau :	1-3	4-6	7-9	10-12
Rayon mortel ou poison	8	6	4	2
Baguettes magiques	9	7	5	3
Paralysie ou pétrification	10	8	6	4
Souffle de dragon	13	10	7	4
Bâtonnets, bâtons ou sorts	12	9	6	3

Elfe

Un elfe ne peut atteindre que le 10e niveau d'expérience. Cependant, cette limitation s'équilibre avec les facultés spéciales des elfes, particulièrement avec ses aptitudes à combattre et à lancer des sorts. Cette combinaison rend l'elfe bien plus puissant que l'humain de même niveau. Les elfes ne peuvent engager que des mercenaires elfes, mais en ce qui concerne les sujets ou les

spécialistes, ils pourront être de n'importe quelle race. Un elfe est capable d'effectuer une réception de charge ou, quand il est à cheval, de charger à la lance de cavalier de la manière décrite dans le chapitre des guerriers.

Au 9e niveau, l'elfe peut construire une sorte de forteresse, au cœur d'une forêt. La construction doit cadrer avec l'environnement sylvestre, le tout offrant généralement un aspect très plaisant. Les sites typiques des constructions elfiques se trouvent dans d'immenses arbres, derrière d'impressionnantes cascades, ou près de calmes vallées. L'effort que font les elfes pour améliorer le côté artistique de leurs constructions en fait monter le coût au niveau des constructions de pierre.

Une fois l'elfe installé, il développera des relations amicales avec les animaux de la forêt (oiseaux, lapins, écureuils, renards, ours, etc.). Tous les animaux normaux se trouvant dans un rayon de 8 kilomètres de la forteresse seront les amis de ces elfes. Ces animaux avertiront les elfes de l'approche d'étrangers, transmettront les nouvelles ou les messages aux différents endroits de la forêt. En retour, les animaux s'attendront à être protégés et aidés par les elfes.

Les familles elfiques vivent en clans (voir plus loin les informations sur les clans).

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES ELFES

Niveau :	1-3	4-6	7-9	10
Rayon mortel ou poison	12	8	4	2
Baguettes magiques	13	10	7	4
Paralysie ou pétrification	13	10	7	4
Souffle de dragon	15	11	7	3
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15	11	7	3

TABLE DE PROGRESSION DES NAINS

Niveau	Titre	XP
1	Vétéran nain	0
2	Guerrier nain	2.200
3	Maître d'armes nain	4.400
4	Champion nain	8.800
5	Héros nain	17.000
6	Myrmidon nain	35.000
7	Super-héros nain	70.000
8	Chevalier nain	140.000
9	Seigneur nain	270.000
10*	Seigneur nain, 10e	400.000
11*	Seigneur nain, 11e	530.000
12*	Seigneur nain, 12e	660.000

* Le bonus de Constitution ne s'applique plus à ce niveau.

Dés de vie : 1d8 par niveau, 9d8 maximum ; +3 points de vie par niveau supplémentaire.

TABLE DE PROGRESSION DES ELFES

			Niveau/sorts				
Niveau	Titre	XP	1	2	3	4	5	6
1	Vétéran médium	0	1	—	—	—	—	—
2	Guerrier devin	4.000	2	—	—	—	—	—
3	Maître d'armes invocateur	8.000	2	1	—	—	—	—
4	Champion thaumaturge	16.000	2	2	—	—	—	—
5	Héros magicien	32.000	2	2	1	—	—	—
6	Myrmidon enchanteur	64.000	2	2	2	—	—	—
7	Super-héros nécromancien	120.000	3	2	2	1	—	—
8	Chevalier sorcier	250.000	3	3	2	2	—	—
9	Seigneur mage	400.000	3	3	3	2	1	—
10*	Seigneur mage, 10e	600.000	3	3	3	3	2	—

* Le bonus de Constitution ne s'applique plus à ce niveau.

Dés de vie : 1d6 par niveau, 9d6 maximum ; +2 points de vie au niveau 10.

Petite-gens

Les petites-gens (tinigens) ne peuvent atteindre que le 8e niveau d'expérience. Cette limitation s'équilibre avec les facultés spéciales des petites-gens, comme leurs jets de protection, leurs aptitudes à vivre dans la forêt et leurs bonus lors des combats.

Les petites-gens peuvent effectuer des réceptions de charge de la manière décrite dans le chapitre des guerriers. Cependant, ils ne peuvent pas charger à cheval avec la lance de cavalier, à cause de leur petite taille. Les petites-gens peuvent construire une forteresse dès qu'ils en ont les moyens (voir coût des constructions), quel que soit leur niveau. La forteresse attirera toute une communauté de petites-gens, dans la mesure où elle se situe dans un endroit qui leur convient.

Ils préfèrent vivre dans un environnement agréable, près de collines aux pentes douces ou d'une rivière calme. Quand ils ne travaillent pas, les petites-gens passeront leur temps à manger, à boire, à discuter avec leurs voisins ou à se reposer. Leurs communautés sont appelées Comtés et sont représentées chacune par un constable.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES PETITES-GENS

Niveau :	1-3	4-6	7-8
Rayon mortel ou poison	8	5	2
Baguettes magiques	9	6	3
Paralysie ou pétrification	10	7	4
Souffle de dragon	13	9	5
Bâtonnets, bâtons ou sorts	12	8	4

TABLE DE PROGRESSION DES PETITES-GENS

Niveau	Titre	XP
1	Petite-gens vétéran	0
2	Petite-gens guerrier	2.000
3	Petite-gens maître d'armes	4.000
4	Petite-gens champion	8.000
5	Petite-gens héros	16.000
6	Petite-gens myrmidon	32.000
7	Petite-gens super-héros	64.000
8	Petite-gens constable	120.000

Les familles de petites-gens vivent en clans (voir plus loin les informations sur les clans).

Armes et équipement

Cette section comprend la liste de l'équipement et des armes disponibles en ville. Les prix moyens et l'encombrement de chaque élément sont également fournis. Suivant les MD, le prix d'un objet peut varier d'une ville à l'autre, suivant sa rareté. Les explications sur l'utilisation de cet équipement se trouvent à la suite des listes.

ARMES

Objet	Coût en po	Encombrement
Arbalète	30	50
30 carreaux (+ carquois)	10	a*
Arc, long	40	30
Arc court	25	20
20 flèches (+ carquois)	5	a*
Flèche argentée	5	a*
Catapulte, légère	150	1000 b*
Projectile normal	5	30 b*
Projectile incendiaire	25	30 b*
Dague, normale	3	10
Argentée	30	10
Épée, courte	7	30
Normale	10	50
Espadon (épée à deux mains)	15	100
Hache, de bataille (2 mains)	7	60
Hache de jet	4	30
Autres armes :		
Arme d'hast (2 mains)	7	150
Bâton (2 mains)	2	20 c*
Épieu	2	20 c*
Fronde (+30 pierres)	2	20 c*
Javelot	1	20
Lance de cavalier	10	180
Marteau de guerre (2 mains)	5	50 c*
Masse d'armes	5	30 c*
Massue	3	50 c*

ÉQUIPEMENT NORMAL

Objet	Coût en po	Encombrement
Aconit (1 botte)	10	1
Ail	5	1
Briquet à amadou	3	5
Corde, 15 mètres	1	50
Eau Bénite (1 fiole)	25	1
Grappin	25	80
Huile (1 flasque)	2	10
Lanterne	10	30
Marteau (petit)	2	10
Miroir de métal (petit)	5	5
Outils de voleur	25	10
Outre d'eau (1 litre)	1	5
Perche de bois (3 mètres)	1	100
Ration de fer	15	70
Ration ordinaire	5	200
Sac-à-dos	5	20
Sac (petit)	1	1
Sac (grand)	2	5
Symbole religieux	25	1
Taquets de bois (3) avec maillet	3	10
Taquets de métal (12)	1	60 (5 chacun)
Torches (6)	1	120 (20 chaque)
Vin (1 litre)	1	30
Capacités : sac à dos		400 po
Petit sac		200 po
Grand sac		600 po

ARMURE

Objet	CA	Coût en po	Encombrement
Caparaçon (chevaux)	5	150	600
Cotte de mailles	5	40	400
Armure de cuir	7	20	200
Armure de plates	3	60	500
Bouclier	(–1)*	10	100

* Soustraire 1 de la classe d'armure si le bouclier est utilisé.

MOYENS DE LOCOMOTION TERRESTRES

Objet	Coût en po	Capacité
Chameau	100	3.000/6.000 d*
Chariot (2 roues)	100	4.000/8.000 e*
Chariot (4 roues)	200	15.000/25.000 e*
Cheval, de trait	40	4.500/9.000 d*
de selle	75	3.000/6.000 d*
de guerre	250	4.000/8.000 d*
Mule	30	3.000/6.000 d*
Sacoches	5	800 (Enc. 100) f*
Selle et rênes	25	200 (Enc. 300) f*

MOYENS DE LOCOMOTION AQUATIQUES

Objet	Coût en po	Capacité
Barge	4.000	40,000
Canoë	50	6.000 g*
Chaloupe	1.000	15.000
Drakkar	15.000	30.000
Galère, grande	30.000	60.000
petite	10.000	40.000
de guerre	60.000	80.000
Radeau	10 / m²	100/50 h*
Navire à voiles		
grand	25.000	300.000
petit	5.000	100.000
Transport de troupes	40.000	600.000
Voilier	2.000	20.000-40.000

Voir page 45 pour tous les détails sur les transports navals et les détails concernant les aventures aquatiques.

***Notes sur la liste d'équipement :**

a Les munitions sont comprises dans l'encombrement.

b L'encombrement s'applique aux mules ou aux chevaux qui tirent la catapulte. Les projectiles sont transportés dans le chariot à munitions.

c Cette arme est permise aux clercs.

d Les données sont : capacité maximum pour un déplacement normal/capacité pour un déplacement à demi-vitesse.

e La capacité varie avec le nombre de chevaux : chariot à 2 roues = 1 ou 2 chevaux, chariot à 4 roues = 2 ou 4 chevaux. Les mules sont permises : 2 mules = 1 cheval.

f L'encombrement (Enc) s'applique aux objets vides, rajoutez le poids du contenu à l'encombrement donné. L'ensemble de la selle et des sacoches fait 400 po d'encombrement et contient 1.000 po.

g L'encombrement est de 1.000 pour une seule personne ou deux fois 300 avec deux porteurs.

h Les capacités indiquées correspondent aux radeaux achetés par rapport à ceux qui sont construits par les personnages.

Aconit : une herbe sèche servant à tenir les lycanthropes à distance.

Briquet à amadou : il s'agit d'une petite boîte contenant un morceau de silex et de l'amadou afin d'allumer un feu (torches, lanternes, etc.). Pour l'utiliser avec succès, le joueur doit obtenir 1-2 sur un dé à 6 faces. Le personnage a une tentative par round.

Caparaçon : (ou barde) armure pour cheval faite de cuir ou de métal et donnant une classe d'armure de 5.

Catapulte : il s'agit d'un engin de siège ressemblant à une énorme fronde, capable de lancer des projectiles enflammés ou des pierres. Pour la déplacer, on la monte sur des roues et des chevaux ou des mules la tirent. Sa vitesse de déplacement est égale à la moitié de celle d'un chariot (suivant le terrain). Les 1.000 po d'encombrement sont divisés entre les différentes créatures tirant la catapulte. Quand elle est installée sur un navire, le même encombrement s'applique, mais l'engin est fixé directement sur le pont.

Chariot (2 roues) : il est tiré par un ou deux chevaux de trait ou par des mules (2 mules = 1 cheval de trait), à la vitesse de 18 mètres par tour. Sa capacité est de 4.000 po avec un cheval, ou 8.000 po avec deux. Il ne peut pas traverser le désert, les forêts, les montagnes ou les marais, sauf par une route.

Chariot (4 roues) : il est tiré par 2 ou 4 chevaux de trait ou par des mules (2 mules = 1 cheval), à la vitesse de 18 mètres par tour. Sa capacité est de 15.000 po avec 2 chevaux, 25.000 avec quatre. Il ne peut pas traverser le désert, les forêts, les montagnes ou les marais, sauf par une route.

Corde (15 mètres) : une solide corde d'escalade capable de résister au poids de trois hommes entièrement équipés.

Eau bénite : de l'eau sainte fabriquée par un clerc de haut niveau (PNJ). Elle peut infliger des dégâts aux morts-vivants.

Grappin : un lourd crochet métallique à trois ou quatre pointes servant à accrocher une corde d'escalade.

Huile : elle sert à l'éclairage dans une lanterne. Il est possible de lancer la flasque

d’huile comme un projectile lors d’un combat, ou d’en verser le contenu sur le sol et l’allumer afin de retarder des poursuivants.
Lanterne : elle éclaire sur 9 mètres et consomme 1 flasque d’huile par 24 tours d’utilisation. La lanterne dispose d’un système de fermeture contre le vent.
Marteau (petit) : sert à enfoncer des taquets de métal dans des murs ou dans le sol.
Miroir : il sert à observer dans les coins sans avoir à passer la tête, ou à se protéger d’une attaque par regard magique. Quand un personnage se sert d’un miroir pour regarder un adversaire, ses attaques seront pénalisées de –2 pour toucher et il ne pourra pas se servir d’un bouclier. Il doit y avoir de la lumière pour pouvoir se servir d’un miroir.
Outils de voleur : ils sont nécessaires pour pouvoir crocheter des portes.
Outre d’eau/outre de vin : faite de cuir ou d’une peau tannée. Capacité : 1 litre. Encombrement nul (ou 5 po quand elle est pleine).
Perche de bois (3 mètres) : Cette perche fait 5 cm d’épaisseur et peut être très utile pour remuer des objets suspects à distance.
Ration de fer : nourriture pour nourrir un personnage pendant une semaine, mais qui peut se conserver longtemps.
Ration ordinaire : nourriture périssable au-delà d’une semaine. Elle est suffisante pour nourrir un personnage pendant une semaine. On peut la jeter à un monstre pour retarder la poursuite.
Sac-à-dos : sert à transporter son équipement sur le dos. Les lanières de cuir permettent au personnage d’avoir les mains libres.
Sac, grand : un grand sac de toile ou de cuir, faisant généralement 60 cm sur 1,20 m.
Sac, petit : similaire au grand sac, mais mesurant dans les 30 cm sur 60 cm.
Selle : selle de cuir et de bois, renforcée avec des pièces de métal. Elle est vendue avec une couverture, les sangles et les rênes.
Sacoches : deux grands sacs fixés sur les flancs d’une monture, derrière la selle.
Symbole religieux : le signe représentant les croyances du clerc. Il sert au vade retro contre les morts-vivants.
Taquets de bois, maillet : les trois taquets de bois font 50 cm de long. L’ensemble est très utile pour détruire les vampires.
Taquets de métal : permettent de retenir une corde d’escalade, ou de bloquer des portes en position ouverte ou fermée.
Torche : permet d’éclairer sur 9 mètres pendant 1 heure (6 tours).

L’aventure

D’après les règles de Base de Donjons & Dragons, vos personnages pouvaient se rendre directement sur les lieux du donjon sans difficulté ou danger particulier. Dorénavant, maints périls les attendent aux détours des bois sombres, et bien des choix devront être faits avant de partir. Vos personnages décideront de leur destination, du ravitaillement qui leur sera nécessaire, ainsi que de l’ordre de marche lors de leurs expéditions. Ils devront penser à organiser des tours de garde pendant la nuit.

Départ

Avant de partir dans un pays inconnu, suivez ces conseils afin de mieux organiser l’expédition :

1. **Décidez de la destination :** choisissez un but pour votre aventure.
2. **Faites le compte du ravitaillement nécessaire :** préparez le groupe pour le voyage jusqu’au but de l’expédition.
3. **Équipez les membres du groupe :** achetez l’équipement nécessaire à chaque personnage ou au groupe dans son ensemble pour parvenir au but.
4. **Prévoyez un ordre de marche :** disposez les personnages de façon à parer à toute éventualité.

Cartographie

Vous devriez faire la carte des régions que vous explorez. Servez-vous de feuilles de papier à cases hexagonales plutôt que du papier millimétré des plans de donjons. Les personnages peuvent normalement faire le plan de la case qu’ils traversent, mais ceci peut varier en fonction du terrain : il est possible de voir plus loin depuis le sommet d’une montagne que dans une vallée.

Au fur et à mesure que les personnages traversent chaque « case » de terrain, ils découvriront sa géographie (forêt, montagne, lac, etc.) et des signes de civilisation (routes, villes, châteaux, fermes, etc.). Il ne sera pas possible d’en apprendre davantage au sujet de la population locale, à moins de s’arrêter et d’y passer plus de temps.

Perte de son chemin

Si le groupe ne suit pas un chemin connu, le long d’une rivière ou d’un élément topographique évident, il pourra se perdre. Vous découvrirez ceci lors de vos expéditions. Le MD se chargera de noter votre position réelle et la direction des déplacements. Si les personnages sont perdus, ils pourront toujours faire demi-tour afin de retrouver leur chemin, leurs traces ou un point de repère.

Échelle

La mesure de base en extérieur fait trois fois celle des donjons. Hors des donjons, il est plus facile de se déplacer rapidement ; il y a plus d’espace libre, l’éclairage est meilleur et les mouvements ne nécessitent pas autant d’attention. Ainsi, lorsque des distances sont données, elles pourront être multipliées par trois. *Par Exemple*, un personnage qui se déplace de 27 mètres par tour dans un donjon, pourrait progresser de 81 mètres par tour en extérieur. Les distances de déplacement par round sont également affectées par ces modifications.

Les portées des sorts et des projectiles sont triplées de la même manière, lorsque les personnages se trouvent à l’extérieur d’un donjon.

Cependant, les zones d’effet des sorts ne sont jamais modifiées, que cela soit dans un donjon ou en extérieur. Ainsi, si une *boule de feu* était lancée sur des personnages dans un champ, elle pourrait les atteindre jusqu’à une distance de 216 mètres, mais la zone d’effet resterait un cercle de 12 mètres de diamètre.

Vitesses de déplacement

Pour déterminer les distances parcourues en un jour de marche normale, remplacez les « mètres » de vitesse de déplacement par tour, par des « kilomètres ». *Par Exemple* : un personnage qui progresse de 27 mètres par tour dans un donjon pourrait parcourir 27 km en un jour. La vitesse de déplacement d’un groupe est égale à celle du personnage ou de l’animal le plus lent de ce groupe. Si les personnages sont à cheval, les distances parcourues sont calculées de la même manière : par exemple, si tous les personnages montent des chevaux de guerre avec un équipement léger (54 m par tour), le groupe pourra alors parcourir 54 km par jour.
La topographie du terrain influence la vitesse de déplacement par jour. Cependant, la topographie n’affecte pas le système des rounds ou des tours. Votre MD vous indiquera les distances que votre groupe aura parcourues en un jour, suivant vos montures, le terrain et les rencontres (qui peuvent gravement entraver une progression).

L'aventure



Marche forcée : si le besoin s'en fait sentir, il est possible d'augmenter la distance parcourue en un jour en effectuant des marches forcées. Dans ce cas, le kilométrage est augmenté de 50 %. Cependant, les personnages devront passer le jour qui suit la *marche forcée*, à se reposer ou à s'occuper de leurs montures.

Si les personnages effectuent une poursuite hors d'un donjon, la vitesse de déplacement par round est alors multipliée par trois. *Par Exemple* : un cheval de guerre (18 mètres par round) peut poursuivre ou fuir à 54 mètres par round. De telles vitesses peuvent seulement être maintenues pendant de courtes périodes, et le repos est obligatoire tout de suite après.

Obstacles au déplacement

Les voyages au cœur de pays inconnus, d'océans, ou même des airs, ne sont pas toujours faciles car des évènements ou des éléments imprévus peuvent se mettre en travers du chemin. Il pourrait y avoir des fleuves sans pont, d'immenses falaises, des cols enneigés, des rapides, des bancs de sable, des cascades, des forêts denses, ou encore des marais pestilentiels… Le vol dans les cieux peut être interrompu par un orage, des vents violents, du brouillard ou des montagnes trop hautes pour être survolées.

Expéditions spéciales

Eaux : pour les expéditions nautiques, qu'elles soient en mer ou sur une rivière, les personnages pourront acheter des bateaux ou payer leur passage à bord d'un navire. Le MD indiquera ce qu'il est possible de faire, mais les personnages devront rechercher d'eux-mêmes les coûts et autres informations à ce sujet.

Airs : certains personnages peuvent trouver le moyen de voler en se servant d'objets magiques ou de sorts. Avec un peu de chance, vous parviendrez peut-être à vous procurer une monture, comme un hippogriffe ou un pégase. Les voyages à travers les cieux sont plus rapides et aisés que les autres. Lors d'une telle expédition, les personnages pourront parcourir deux fois plus de chemin que ce qui est permis en une journée. *Par Exemple* : avec un balai magique, en se déplaçant de 72 mètres par tour, il sera possible de parcourir 144 km dans la journée. Ceci est dû au fait que le type de terrain n'est plus pris en compte dans la plupart des cas.

Nourriture

Assurez-vous que vous vous êtes munis de suffisamment de rations de nourriture pour tout le groupe lors de l'expédition, plus 50 % éventuellement. Si vous êtes retardés (par le climat *par exemple*), il se peut que vous tombiez à court de ravitaillement. Cependant, si vous vous trouvez dans des champs, des forêts ou des· montagnes (contrairement aux océans ou aux marais), vous pourrez soit récolter, soit chasser pour vous procurer davantage de nourriture.

Récolte : il vous est possible de cueillir des fruits ou d'autres produits de la végétation locale, mais en ralentissant la vitesse de progression du groupe de 2/3. Il n'est pas possible de récolter des fruits lors d'une marche forcée. Quand les personnages se nourrissent de cette façon, leurs chances de trouver suffisamment de nourriture sont de 1 sur 3. Le MD peut modifier ces chances en fonction de l'environnement. Il se chargera de tous les jets de dés nécessaires.

Chasse : si les personnages passent une journée sans se déplacer, la récolte est automatiquement réussie et vos chances de rencontrer des animaux pour les chasser, sont de 1 sur 4. Il n'est pas possible de chasser lors d'une marche forcée.

Si le groupe tombe à court de nourriture, les personnages souffriront de la faim – ils auront besoin de plus de repos, ils se déplaceront plus lentement, leurs jets pour toucher seront pénalisés et ils perdront graduellement des points de vie. À long terme, ils risqueront la mort par inanition.

Repos

Les personnages doivent passer un jour à se reposer, pour 6 jours passés à se déplacer. Le repos est parfois nécessaire après une course poursuite contre un monstre. Ceux qui ne se reposent pas ont une pénalité de –1 sur leurs jets pour toucher et aux dégâts qu'ils infligent, jusqu'à ce qu'ils se soient reposés.

Encombrement (système Expert optionnel)

Dans le jeu de D&D de Base, l'ensemble de l'encombrement était déterminé seulement à partir du type d'armure portée. Avec les règles Expert, les mêmes vitesses de déplacement sont utilisées, mais le système de détermination de l'encombrement est plus détaillé.

Au lieu de se baser sur une estimation de l'encombrement, vous pouvez calculer le poids exact porté par le personnage.

1. Ne vous servez pas des données sur l'encombrement de base indiquées dans les règles de D&D de Base (300 po pour une armure de cuir ou aucune armure, 700 po pour une armure de métal). Additionnez plutôt le poids de chaque objet transporté normalement par le personnage lors de son expédition. Le résultat donne son encombrement total. Vous déterminerez ensuite à partir de cette somme la vitesse de déplacement du personnage, suivant la table fournie ci-dessous.
2. Augmentez proportionnellement l'encombrement chaque fois que le personnage se charge de trésors. Il faut prendre note de l'encombrement du personnage aux divers stades de l'aventure.
3. Effectuez toutes les modifications : quand des objets sont achetés et transportés, ou quand certains objets sont laissés chez soi. Assurez-vous que les ajustements ont été faits si le personnage change d'armure ou d'équipement.

VITESSE DE DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES ET ENCOMBREMENT

Encombrement	Vitesse normale en m par tour	Vitesse lors de la rencontre en m par round	Vitesse maximum en m par round
Jusqu'à 400 po	36	12	36
401-800 po	27	9	27
801-1,200 po	18	6	18
1.201-1.600 po	9	3	9
1.601-2.400 po	4,5	1,5	4,5
2.401 ou plus	0	0	0

ENCOMBREMENT DES TRÉSORS

Pièces (tous types)	1 po	Parchemin	1 po
Gemmes (toutes valeurs)	1 po	Bâtonnet	20 po
Bijoux (1 élément)	10 po	Bâton	40 po
Potions	10 po	Baguette	10 po

L'encombrement d'un objet ne correspond pas forcément à son poids réel ; il tient également compte de la place que prend l'objet. Une perche de 3 mètres (Enc. 100 po), pèserait en réalité 40 po, mais, elle ne serait pas aussi facile à transporter qu'un sac de 40 po.

SECTION DU MAÎTRE DU DONJON

Si vous jouez, sans pour autant être MD : ARRÊTEZ VOTRE LECTURE ICI !

Bienvenue aux Maîtres du Donjon !

Procédures

Les procédures suivantes sont traitées dans cette section :

- Attribution des points d'expérience
- Clans (demi-humains)
- Combats (types spéciaux)
- Combinaisons de différents niveaux d'expérience
- Détails sur les constructions
- Emploi abusif des dés
- Escalade
- Forteresses
- Livres de sorts, perdus
- Mercenaires
- Natation
- Recherche (sorts et objets magiques)
- Souhaits
- Spécialistes
- Suivants (pour les personnages de niveau nominal)
- Taxes

Attribution des points d'expérience

Le tableau suivant sert à calculer la valeur de chaque monstre en points d'expérience. Vous pouvez vous en servir lors du calcul des XP d'un monstre de votre création.

POINTS D'EXPÉRIENCE POUR UN MONSTRE VAINCU

Dés de vie	Valeur de base	Bonus par astérisque
Moins de 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550
9 à 10+	900	700
11 à 12+	1.100	800
13 à 16+	1.350	950
17 à 20+	2.000	1.150
21	2.500	2.000

Pour chaque dé de vie au-delà de 21, ajouter 250 points aux deux valeurs.

Clans

Les nains, les elfes et les petites-gens ont des modes de vie différents de ceux des humains. Ils vivent normalement plus longtemps, mais avec un style de vie plus strict et trouvent généralement un plus grand réconfort dans de grands groupes appelés clans.

Un clan peut comprendre plusieurs centaines de demi-humains ! Le chef du clan est toujours le membre le plus âgé, mâle ou femelle.

Les tâches journalières sont toujours réparties entre ceux qui sont les plus aptes à s'en charger. Contrairement aux communautés humaines, bien peu de demi--humains font preuve de paresse. Tout le monde travaille, avec des responsabilités et des devoirs au sein du clan. La paresse est une chose pratiquement impensable !

Bien d'autres aspects de la vie en famille (mariage, répartition des biens, industrie, relations inter-clans, etc.) peuvent être développés quand les besoins s'en font sentir. La bibliothèque locale devrait posséder plusieurs livres sur les clans, qui pourront vous servir dans vos études (voir **suivants** et **forteresses** pour obtenir davantage d'informations sur ce sujet).

Préférences des demi-humains : Les elfes et les nains ne s'apprécient généralement pas. Cette animosité apparaît surtout au cours de joutes verbales sans en venir aux mains. Cependant, ces deux races s'entendent fort bien avec les petites-gens. Tous les demi-humains coopéreront avec les humains : bien qu'ils puissent être très dangereux, ces derniers sont dignes de confiance et font preuve d'autres qualités (comme toutes les races éphémères).

Combats (types spéciaux)

Les procédures normales de combat sont fournies dans le livret de D&D® de Base.

Combat aérien : en combat aérien, la créature la plus haute a l'avantage. Le MD peut prendre note de l'altitude de chaque créature. Sa vitesse est également très importante. La stabilité est désirable pour lancer des projectiles ou des sorts. *Par exemple* : un tapis volant ou un sort de *vol* fournissent une stabilité suffisante, mais une créature dotée d'ailes ne peut pas rester indéfiniment immobile dans les airs ! La plupart des objets magiques ne nécessitent pas une stabilité excessive pour pouvoir fonctionner.

Les projectiles lancés depuis une position instable sont pénalisés d'un –4 sur les jets pour toucher.

Certaines créatures peuvent effectuer des attaques en piqué (voir page 48) sur un adversaire en contrebas. Si cette attaque est réussie, les dégâts sont alors doublés.

Procédures

Combat sans armes : les personnages qui combattent à mains nues infligent 1 point de dégâts par coup, plus les ajustements de force. Un jet pour toucher normal doit être effectué et les règles de combat standard s'appliquent également.

Combat à grande échelle : les grandes batailles ne sont pas concernées dans ce jeu, le système de jeu de rôle disparaissant dans ces situations. Les règles pour miniatures publiées par TSR Inc, **CHAINMAIL** (Haubert) sont recommandées pour cet usage.

Les grandes batailles se déroulent souvent avec des machines de guerre (catapultes, balistes, etc.). De nombreux détails seront publiés à ce sujet dans les règles de D&D Compagnon. Les catapultes peuvent servir sur un vaisseau, de la manière décrite dans la section de l'équipement.

Combat naval : les combats navals avec de petits bateaux débutent généralement avec le tir de projectiles ou l'emploi de la magie. Quand les bateaux sont suffisamment proches, les antagonistes peuvent envoyer les grappins et monter à l'abordage (voir aventures en extérieur : les aventures nautiques).

Combat sous-marin : certains objets magiques et sorts permettent des aventures sous-marines. La plupart des tirs de projectiles sous la surface des eaux n'est pas normalement possible à cause de courants et de la résistance du milieu liquide. Cependant, les arbalètes peuvent être utilisées à courte portée. Les dégâts et les jets pour toucher devront être pénalisés, suivant l'avis du MD, sauf pour les créatures qui vivent normalement sous les eaux.

Bombardement : des rochers et autres objets peuvent être lâchés depuis des altitudes de 90 mètres ou moins. Pour atteindre une cible, il faut un jet pour toucher de 16 ou plus (quelle que soit la classe d'armure normale de la cible). Les dégâts dépendent de la taille de la créature volante ; par exemple : elle pourrait transporter suffisamment de rochers pour infliger 2-12 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un cercle de 3 mètres de diamètre (un jet pour toucher par victime).

Combinaison de différents niveaux d'expérience

Pendant une campagne, de nouveaux personnages peuvent entrer dans le jeu, soit pour remplacer ceux qui n'ont pas survécu, soit par l'arrivée de nouveaux joueurs. Cependant, ceux qui continuent l'aventure pourront accumuler de l'expérience et monter de niveau. Ceci peut créer des différences importantes entre les niveaux des personnages.

De trop grandes différences dans les niveaux peuvent poser de graves problèmes. En règle générale, les personnages ayant 5 niveaux de différence (ou plus) doivent partir en aventure séparément. Cette règle ne s'applique pas systématiquement, surtout lorsque des personnages vont en aventure avec leurs compagnons d'armes.

Détails sur la construction

Avant de construire un château ou une forteresse, le personnage doit d'abord atteindre les caractéristiques adéquates (voir Forteresses pour davantage de détails). Une fois prêt, le personnage doit d'abord nettoyer les environs (case hexagonale) de tout monstre. Il entre dans la zone avec ses hommes d'armes pour combattre ou négocier avec la (ou les) créature(s).

Une fois que le secteur est sûr, le personnage peut en faire la carte, puis les plans complets du futur château. Une fois que ces plans sont finis, le MD peut y apporter quelques modifications, puis le personnage devra trouver et engager un architecte qui entreprendra la construction.

Tous les secteurs qui ont été libérés des monstres ne resteront sûrs que si le personnage y envoie des patrouilles régulières. Celles-ci peuvent s'éloigner jusqu'à 30 km de la forteresse. Cependant, des montagnes, de la jungle ou des marais nécessiteront la construction de garnisons tous les 10 km pour surveiller les alentours. D'autres secteurs peuvent alors être pacifiés et surveillés de la même manière.

Des habitants potentiels pourront être attirés vers ces secteurs pacifiés si de l'argent est dépensé pour des améliorations (tavernes, moulins, chantier naval, etc.) et en effectuant un peu de « publicité ». Le prix à payer et le nombre d'habitants est au choix du MD. Les habitants paieront des taxes (10 po par an par personne en moyenne) pour avoir droit à l'aide du seigneur local et à sa protection.

TABLE DES COÛTS DE LA CONSTRUCTION

Construction	Coût
Forteresse carrée (18 m de côté et 24 m de haut)	75.000
Barbacane (2 tours de 6 x 9 m et un pont-levis)	37.000
Tours rondes : 9 m de base sur 9 m de haut	30.000
6 m de base sur 9 m de haut	15.000
Autres tours : coût normal jusqu'à ce que la hauteur atteigne la largeur de la base. Au-delà le prix est doublé. En hauteur les tours ne peuvent pas dépasser deux fois la largeur de la base.	
Bastion (demi-tour de 9 x 9 m)	9.000
Enceinte d'entrée de la forteresse (9 x 6 de base x 6 m de hauteur)	6.500
Rempart (30 m de longueur x 6m de hauteur)	5.000
Autres murs : coût normal jusqu'à 9 m de hauteur. Au-delà, le coût est doublé (18 m de hauteur maximum)	
Bâtiment de pierre (civil) : deux étages, cave, 36 m de mur, planchers, escaliers et toiture de bois	3.000
Bâtiment de bois (civil) : Cf. ci-dessus	1.500
Couloir souterrain (3 x 3 x 3 m, dallé)	500
Pont-levis (3 x 8 m)	400
Douve (3 m de profondeur, 30 m de longueur, 3 m de large)	400

Coûts divers

Meurtrière ou embrasure	10 po*
Barreaux (embrasures)	10 po*
Porte (1,50 m x 2,10 m) bois	10 po*
Renforcée	20 po*
Métal/pierre	50 po*
Secrète	coût x 5
Plancher (3 x 3 m), Bois	40 po
Dalles	100 po*
Toiture (voir plancher)	
Mur coulissant (3 x 3 m)	1.000 po
Volets (embrasures)	5 po*
Escaliers (90 cm x 3 m), bois	20 po
Pierre	60 po
Passage secret (1,2 x 1,50 m)	coût x 2

*En augmentant de 25 % le coût de base de la construction, on peut considérer que ces éléments, les murs intérieurs et un ameublement modeste seront compris dans le coût total.

Plans du château : les châteaux et les forteresses valent cher. Les constructions les plus courantes se composent d'un bâtiment simple entouré d'une enceinte laissant suffisamment de place pour installer d'autres bâtiments. À l'origine, il faudra faire construire une demeure pour le personnage, des baraquements pour abriter les chevaux et les guerriers, et des défenses simples, comme une petite tour et un pont levis. Un château complet peut facilement dépasser 250.000 po !

Quand les joueurs font les plans de leurs châteaux, l'erreur qu'ils commettent le plus souvent concerne l'épaisseur des murs. L'enceinte extérieure fait 3 mètres d'épaisseur, les tours et la section du pont levis en font 1,50 m quant aux autres bâtiments, leurs murs font dans les 50 cm.

Coût et temps : les coûts indiqués pour des constructions courantes représentent des moyennes. Le MD peut ajuster ces données dans des circonstances spéciales ; une ville minière de nains se trouvant à proximité pourrait fournir une généreuse participation lors de la construction, à un coût plus réduit, et avec un excellent ravitaillement en pierres de taille.

Le temps requis pour la construction atteint 1 jour de jeu pour chaque 500 po dépensées. Ceci est valable si le secteur a déjà été pacifié et préparé et que tous les matériaux sont à portée de la main. Pour chaque 100.000 po (ou moins) de construction, un architecte devra être engagé.

Les constructions dans des endroits déjà habités (comme des maisons, des tavernes, des écuries), coûtent environ 40 % des valeurs données. Le coût d'une construction de bois ne fait que 20 % des chiffres fournis. Le MD peut arrondir les coûts à un total plus pratique à noter.

Emploi abusif des dés

Une erreur courante des Maîtres du Donjon consiste à lancer des dés pour tout déterminer. Une soirée de jeu peut être gâchée si une rencontre aléatoire en extérieur, lors du parcours des personnages vers le donjon, s'avère être par trop meurtrière. Le MD doit faire preuve de bon sens en ce qui concerne les tables de rencontres aléatoires. Les rencontres doivent être à la mesure des personnages et devraient correspondre au thème de l'aventure.

Le MD devrait choisir un nombre précis restant dans les limites des dés pour ce qui concerne les dégâts ou le nombre de rencontres (etc.) plutôt que lancer les dés systématiquement. Ceci permettra d'avoir un jeu plus intéressant ; des dégâts trop importants en début de partie peuvent complètement gâcher une aventure.

Escalade

Les voleurs (et seulement les voleurs) possèdent la faculté spéciale de grimper sur des surfaces verticales. Mais différentes situations peuvent se présenter, surtout lorsque d'autres moyens plus pratiques sont employés : escalade par un arbre, une colline un peu raide, un mur avec des prises, etc.

Dans la plupart des cas, les personnages en armure métallique ne pourront pas effectuer d'escalades facilement. Ceux qui portent une armure de cuir devraient avoir des chances plus réduites de faire une chute. Dans les situations où une escalade normale pourrait se faire, déterminez les chances de réussite de base. *Par Exemple* : si un personnage décide de passer la nuit dans un arbre avec beaucoup de branches, il y a 18 chances sur 20 que l'escalade soit réussie par un personnage sans armure. Ces chances sont modifiées si le personnage porte une cotte de mailles (pourquoi pas 11 sur 20) ou pour ceux qui portent des armures de plates. Vous pouvez vous servir de la Dextérité d'un personnage pour déterminer ses chances de faire une chute. La réussite peut s'obtenir en faisant un résultat inférieur ou égal à sa Dextérité, avec ld20, 3d6 ou toute autre combinaison.

Quel que soit le système que vous utilisez, prenez-en note de façon à ce qu'il soit régulièrement employé au cours de vos futures expéditions. Souvenez-vous qu'un personnage subit une perte de 1-6 points de vie pour chaque 3 mètres de chute. Cependant, les chances qu'un personnage soit tué en tombant d'un arbre restent très limitées.

Forteresses

Clercs : quand un clerc du 9e niveau ou plus décide de construire une forteresse, deux choses seront à considérer : l'alignement du personnage et la façon dont il s'est comporté par rapport à sa religion. Si le clerc a commis des erreurs d'alignement, les clercs de sa religion ne participeront pas à la construction de la forteresse. D'un autre côté, si le personnage s'est admirablement bien comporté, son ordre pourrait payer la totalité des frais de construction ! Comme dans la grande majorité des cas, le comportement d'un clerc se situe entre ces deux extrêmes, la communauté religieuse paiera jusqu'à la moitié des coûts.

Demi-humains : quand un nain, elfe ou petite-gens construit un château (dans les conditions indiquées pour chacun d'eux), la famille du personnage recherchera un endroit où l'installer. Si par la suite le personnage ne dispose pas de suffisamment de richesses pour mener la construction à son terme, la famille prendra en charge jusqu'à 50 % des coûts (sans intérêts). Le personnage devra payer ses dettes dans une période raisonnable, mais il faudra certainement des années avant que la totalité de la dette ne soit payée.

Si la forteresse du personnage est en danger, tout le clan pourra venir en renfort, éventuellement avec l'aide d'autres clans alliés si la menace est sérieuse. Des armées entières de monstres hésitent souvent à s'en prendre à des demi-humains.

Guerriers : quand un guerrier a atteint le 9e niveau et décide de construire son château, les rumeurs concernant ses prouesses sont déjà parvenues aux oreilles des maîtres de la province ou de la nation. Pour obtenir la bienveillance de ce puissant personnage et de ses alliés, les maîtres de la contrée décerneront un titre officiel au guerrier ! Il s'agit le plus souvent d'une baronnie, et les événements suivants se produiront : une fois le château terminé, le guerrier devra se présenter à son suzerain et sera nommé baron. Le parchemin officiel décrétant ses droits sur la baronnie lui sera remis afin de représenter le consentement du suzerain. Le guerrier pourra alors retourner sur ses terres et les diriger. Si un envahisseur se présente, le guerrier pourra demander l'aide de son suzerain si besoin est.

Magicien : quand un magicien atteint le 11e niveau, ou au-delà, il peut se faire construire une tour. Un décret est normalement fourni à ce moment-là par le maître de la contrée. Ce décret stipule que le personnage a le droit de s'installer sur les lieux et que personne ne doit interférer avec les activités de la tour. Le personnage n'a pas besoin de se présenter à son suzerain ni de demander ce décret : les puissants magiciens sont de dangereux ennemis et les dirigeants locaux chercheront plutôt à s'attirer leur bienveillance même si leurs alignements sont différents.

Si la tour du magicien est attaquée en dépit de la proclamation, le dirigeant de la région enverra de l'aide. Cependant, si l'attaquant est un autre magicien, le dirigeant évitera de s'interposer : les affaires des mages sont courtoisement ignorées par le commun des mortels.

Voleurs : quand un voleur arrive au 9e niveau, ou au-delà, et construit un repaire, il devra obtenir l'approbation de la guilde des voleurs. Si une seconde guilde opère dans le secteur, la permission risque d'être refusée. Cependant, si le personnage choisit un secteur qui n'est pas sous le contrôle d'une guilde, la plus proche pourra apporter son aide en reconnaissant l'existence de ce repaire en tant que branche officielle, et aussi en envoyant de nouveaux apprentis au personnage. Si un autre voleur commet des vols dans ce secteur sans permission, le personnage pourra alors obtenir le soutien de la guilde pour faire cesser ses activités.

Le MD devrait fournir des indices au personnage par le truchement de la guilde, au sujet d'un endroit où fonder une nouvelle branche de la guilde. La plupart des petites villes et des villages ne doivent pas avoir de repaire de voleurs et les grandes villes ne devraient pas dépasser 1 repaire pour chaque millier d'habitants (normaux).

Les voleurs ne sont pas particulièrement appréciés par la population locale ou les dirigeants de la région, mais la guilde est acceptée avec résignation comme une des réalités de la vie. Beaucoup de puissants personnages trouvent les voleurs fort utiles lors d'aventures, et ainsi, ils soutiennent indirectement les guildes. Les maîtres d'une province ou d'une nation sont trop sages pour s'attirer le mécontentement des personnages (PNJ ou joueurs) à cause de la destruction ou du mauvais traitement infligé à une guilde.

Groupes de PNJ

Si vous vous servez de groupes de PNJ dans les tables de monstres errants ou pour des rencontres programmées, créez ces personnages d'avance afin de gagner du temps lors du déroulement de la partie. Vous pouvez choisir les PNJ ou vous baser sur des jets de dés aléatoires.

1. Lancez 1d6+3 pour trouver le nombre de PNJ Rencontrés.
2. Déterminez la classe de chaque personnage avec 1d8, puis lancez 1d6 pour trouver le niveau du PNJ, compte tenu de l'ajustement indiqué

CLASSE		NIVEAUX
1	Clerc	4-9 (1d6+3)
2	Nain	7-12 (1d6+6)
3	Elfe	3-8 (1d6+2)
4	Guerrier	4-9 (1d6+3)
5	Petite-gens	3-8 (1d6+2)
6	Voleur	5-10 (1d6+4)
7	Magicien	4-9 (1d6+3)
8	Guerrier	6-11 (1d6+5)

3. Déterminez l'alignement de chaque PNJ en lançant 1d6 : 1-3 = Loyal, 4-5 = Neutre, 6 = Chaotique.
4. Choisissez ou déterminez de façon aléatoire les sorts des personnages du groupe.
5. Choisissez ou déterminez au hasard les objets magiques des PNJ (voir ci dessous).
6. Décidez de l'ordre de marche des PNJ.

Si la rencontre se passe en extérieur, il y a 75 % de chances que les PNJ soient à cheval. En général, les PNJ ont un équipement similaire à ceux des personnages de joueurs, à niveau égal. Les objets magiques peuvent être choisis ou déterminés au hasard. Les chances qu'un PNJ ait un objet magique sont de 5 % par niveau (le maximum ne dépassant pas 95 %) pour chaque objet permis par la classe du personnage :

Épées	Parchemins
Armures	Bâtons/Bâtonnets/Baguettes
Potions	Objets divers
Autres armes	

Si un PNJ ne peut pas se servir d'un objet, il ne pourra pas l'obtenir de cette manière aléatoire ; dans ce cas, les dés ne sont pas relancés et l'objet est considéré comme perdu. Les PNJ se serviront toujours de leurs objets magiques lors des combats. Les joueurs ne devraient pas obtenir d'objets magiques des PNJ, sauf en faisant du troc, en les volant ou en usant de la force.

Livres de sorts (perdus)

Un magicien ou un elfe dont le grimoire a été détruit ou perdu, ne peut regagner ses sorts qu'une fois son livre remplacé. Le MD décidera de la méthode, de la durée et du coût. En règle générale, le personnage devra payer 1.000 po et passer 1 semaine de recherche par niveau de sort à récupérer (1 sort de 3e niveau : 3.000 po et 3 semaines d'études). Ceci demandera au personnage d'y passer tout son temps, sans avoir la possibilité de participer à des aventures.

Mercenaires (voir aussi les spécialistes)

Les mercenaires sont des hommes d'armes engagés pour se battre et se charger de toutes les tâches militaires. Ils ne vont pas normalement en aventure dans les donjons et participeront seulement à quelques aventures en extérieur (combats contre d'autres armées, pacification d'un secteur, poursuite d'un monstre, défense du château, etc.). Les joueurs devraient prendre garde au moral de leurs troupes, car des pertes excessives, une solde trop modeste ou autre mauvais traitement pourraient provoquer des désertions ou des révoltes. Un traitement honorable et un service sans trop de dangers mais intéressant, affermira la loyauté des hommes d'armes et donnera de meilleures chances de victoire sur un champ de bataille.

Les mercenaires servent souvent à garder un château ou une forteresse. Les coûts fournis ci-dessous couvrent les frais habituels (ravitaillement des hommes en nourriture et équipement). Les mercenaires disposent de leurs propres armes et armures. Les armuriers (100 po/mois) et les forgerons (25 po/mois) sont de toute façon nécessaires pour l'entretien des armes et de l'équipement.

Durant les périodes tourmentées (guerres), le service de ces hommes coûte le double. Le MD doit décider du type de troupes que le personnage peut employer ainsi que de leur moral.

Natation

Dans les jeux de D&D, tous les personnages peuvent nager (à moins que le MD n'en décide autrement). Les déplacements sont

PRIX DES SERVICES DES MERCENAIRES

	Coût en po par mois				
Type de mercenaires	Homme	Nain	Elfe	Orque	Gobelin
Archer (cuir, arc court, épée)	5	—	10	3	2
Cavalier archer (cheval léger, arc court)	15	—	30	—	—
Arbalétrier (cotte de mailles, arbalète lourde)	4	6	—	2	—
Cavalier arbalétrier (mule, arbalète)	—	15	—	—	—
Infanterie légère (cuir, épée, bouclier)	2	—	4	1	½
Infanterie lourde (épée, cotte de mailles, bouclier)	3	5	6	1 ½	—
Cavalerie légère (cuir, lance)	10	—	20	—	—
Cavalerie moyenne (cotte de mailles, lance)	15	—	—	—	—
Cavalerie lourde (armure de plate, épée, lance)	20	—	—	—	—
Archer lourd (cotte de mailles, épée, arc long)	10	—	20	—	—
Non-guerrier (paysan)	1	—	—	—	—
Cavalier sur loup	—	—	—	—	5

alors divisés par deux. Le MD devra déterminer les risques pour qu'un personnage se noie dans des eaux turbulentes, ou quand il nage avec un équipement (ou un trésor) trop lourd ou trop encombrant, ou encore, quand il combat dans l'eau avec une armure métallique trop lourde.

Les risques de se noyer dépendent généralement des circonstances. *Par exemple* : un personnage qui nage lors d'une tempête avec une cotte de mailles et 3.000 po de trésor aurait 99 % de chances de se noyer. Le même personnage, en armure de cuir et sans trésor n'aurait alors que 10 % de chances de se noyer.

Recherche (objets magiques et sorts)

Un clerc, un magicien ou un elfe peuvent essayer d'inventer de nouveaux sorts ou des objets magiques, en faisant des recherches. Ce sont des projets longs et difficiles. Le MD doit faire preuve de beaucoup de prudence à l'égard des joueurs inventant leurs propres sorts. Des effets ou des utilisations permanentes ou illimités, qui augmentent avec le niveau d'expérience des personnages ou qui ne permettent pas de jets de protection, peuvent mener à des déséquilibres importants dans le jeu. Dans la plupart des cas, vous devez tester une idée pendant quelques temps, sachant qu'il est toujours possible d'y apporter des modifications.

Sorts : la recherche nécessite à la fois de l'argent et du temps. Le joueur doit avoir une idée précise du type de sort qu'il désire. Le nouveau sort doit être rédigé et donné au MD qui décidera de la plausibilité du sort, de son niveau et des modifications qui doivent y être apportées pour ne pas déséquilibrer le jeu. Un personnage ne peut effectuer de recherches que sur des sorts d'un niveau qui lui est accessible. La recherche de sorts coûte 1.000 po et 2 semaines de travail par niveau de sort.

Objets magiques : un lanceur de sorts ne peut pas fabriquer d'objets magiques avant le 9e niveau. Un clerc ne peut faire que des objets utilisables par les clercs, et un magicien (elfe) ne peut faire que des objets utilisables par cette classe.

Pour créer un objet magique, le lanceur de sorts doit d'abord trouver le matériel à partir duquel sera fabriqué l'objet. Le MD décidera de ce qui est nécessaire. Un parchemin pourrait nécessiter un papier spécial et une formule d'encre différente pour chaque sort. Des armes nécessiteraient un métal rare et précieux, ou une poudre de gemmes mélangée dans le métal en fusion, ou le sang d'une créature particulièrement affectée par cette arme, etc. Ces composantes sont généralement difficiles à obtenir, et le lanceur de sorts doit partir en aventure afin de les trouver (il n'y a pas de bazar de la magie !). Le lanceur de sorts doit ensuite passer du temps à fabriquer cet objet et à effectuer les enchantements, période pendant laquelle le personnage ne pourra pas participer à d'autres aventures.

Si un objet sert à imiter les effets d'un sort, le coût de l'objet pourra atteindre les 500 po et 1 semaine de travail par niveau de sort imité. Il y a toujours des chances (au moins 15 %) pour que la recherche rate. Ceci est déterminé une fois que le temps et l'argent ont été dépensés.

Le MD peut limiter ou interdire la fabrication de certains objets trop puissants en demandant des composantes d'une rareté extrême et d'un prix exorbitant, ou requérant un temps de travail inacceptable, ou encore qui demanderaient une aventure excessivement périlleuse.

Exemple	Coût	Temps
Parchemin : projectile magique (x2)*	1.000 po	2 semaines
Potion de guérison	500 po	1 semaine
Baguette de boules de feu**	30.000 po	17 semaines

* 3 projectiles chacun
** 20 charges maximum

Un objet qui n'imite pas les effets d'un sort aura un prix et une durée de recherche indiqués par le MD. *Par Exemple* :

Objet	Coût	Temps
20 flèches +1	10.000 po	1 mois
Armure de plates +1	10.000 po	6 mois
Boule de cristal	30.000 po	6 mois
Anneau de vision par rayon-X	100.000 po	12 mois
Anneau d'accumulation de sorts	10.000 po	1 mois par niveau de sort

Souhaits

Les souhaits peuvent être la cause de bien des problèmes s'ils ne sont pas utilisés correctement. Le MD devrait comprendre que ce sort est limité dans le but de sauvegarder l'équilibre et le plaisir de jouer. Le MD ne doit pas permettre qu'un sort de *souhait* puisse altérer les bases du jeu (comme par exemple, retirer au dragon son pouvoir de cracher des flammes). Le moins raisonnable et le plus cupide sera ce *souhait*, moins il aura de chances de se réaliser. *Par exemple* : si un personnage souhaitait obtenir une arme magique capable de combattre un lycanthrope, ceci serait raisonnable et une épée +1 pourrait apparaître (puis disparaître à la fin du combat). Si le personnage avait souhaité une arme capable de « vampiriser » l'énergie de sa victime, elle pourrait apparaître, mais dans les mains d'un terrible adversaire !

La formulation d'un *souhait* est très importante et peut affecter d'une manière importante le résultat du sort. Faire le vœu d'avoir plusieurs *souhaits* placera le personnage dans un cycle temporel sans fin pendant lequel le personnage récupérerait sans arrêt le même *souhait* pour le relancer à nouveau. Cependant, *souhaiter* qu'un monstre n'ait pas attaqué ou qu'un coup fatal n'ait jamais été porté, sont des utilisations acceptables du *souhait*.

Spécialistes (voir aussi mercenaires)

Les personnages pourraient décider à un moment donné d'engager des PNJ dotés de facultés ou d'une formation spéciales, en dehors du combat (mercenaires). Ces personnages portent le nom de spécialistes. Ce ne sont pas des compagnons d'armes ou des suivants et ils ne participent pas aux aventures. Cependant, un personnage peut engager autant de spécialistes qu'il peut se le permettre.

On les trouve en posant des affiches dans les villes. Il peut y avoir une réponse, plusieurs réponses ou aucune, suivant l'importance de la population locale, la réputation de l'employeur et la prime offerte. Le joueur doit enfin faire son choix parmi les postulants et discuter des salaires avec chacun d'eux. Le MD joue le rôle du spécialiste. Il est possible d'établir des corporations professionnelles regroupant les spécialistes par type d'activités.

Les détails qui suivent, concernent des spécialistes normalement disponibles dans les villes. Le MD peut en créer d 'autres.

Alchimiste (1.000 po/mois) : si une formule lui est fournie, ou un échantillon, l'alchimiste peut tenter de faire un double d'une potion en deux fois moins de temps qu'il n'en faut par les moyens habituels, et pour un coût deux fois moindre. Il peut aussi effectuer des recherches sur différents types



de potions deux fois plus vite et pour moitié moins cher qu'un magicien.

Armurier (100 po/mois) : pour chaque groupe de 50 guerriers engagés, un armurier sera nécessaire pour l'entretien des armes et de l'équipement. Un armurier qui n'est pas chargé de l'entretien peut fabriquer 1 armure non-magique, 3 boucliers ou 5 armes par mois. Pour chaque groupe de trois assistants dont il dispose (l'un d'entre eux doit obligatoirement être un forgeron), les coûts sont doublés. Un armurier peut avoir jusqu'à 6 assistants.

Dresseur (500 po/mois) : pour dresser un animal (ou un monstre) en dehors d'une mule, d'un chien, ou d'un cheval, un dresseur devra être engagé. Chaque dresseur est spécialisé dans le dressage d'un type de créature. Un dresseur peut se charger de 1 à 6 créatures. Le premier tour à apprendre prend 1 mois et chaque nouveau tour nécessitera 2 semaines de travail en plus. Le temps passé au dressage peut varier avec l'intelligence de la créature, avec la complexité du tour, et ainsi de suite. Le dressage doit être continu, sans quoi la créature devient « indressable ».

Espion (500+ po/mission) : un espion (généralement un voleur) peut être engagé pour espionner un groupe sur lequel le personnage cherche à obtenir des informations. L'espion peut être un personnage extérieur au groupe, cherchant à en faire partie afin d'espionner, ou un membre corrompu de ce groupe, devenant un traître à la solde d'une autre faction. Le MD devra décider de la longueur de la mission, des chances de succès, et ainsi de suite, suivant les informations voulues, les précautions prises contre les espions et la prime promise à l'espion. Il y a des chances que ce dernier trahisse son employeur, la loyauté de ces sombres personnages n'étant claire que pour le MD lui-même !

Ingénieur/architecte (750 po/mois) : un architecte est nécessaire lors de la construction de châteaux et de grands bâtiments. Les ingénieurs nains sont spécialisés dans les constructions souterraines. Un ingénieur/architecte doit être engagé pour chaque 10.000 po ou moins de frais de construction.

Marin (rameur, 2 po/mois ; marin 10 po/mois ; capitaine, 250 po/mois ; navigateur, 150 po/mois) : les rameurs sont chargés de faire avancer une galère ou un drakkar. Ils se battent comme des « hommes normaux », et seulement lorsque la situation est désespérée. Les marins sont généralement des « hommes normaux » capables de manipuler les voiles d'un vaisseau et de combattre comme des mercenaires d'infanterie légère lorsque le vaisseau est attaqué. Le capitaine, nécessaire pour la majorité des vaisseaux, possède l'expérience d'un marin et connaît les eaux côtières. Le navigateur dirige un vaisseau lors de longues traversées. Un navire sans navigateur se perd dès que la côte n'est plus en vue.

Sage (2.000 po/mois) : le sage est un conseiller capable de répondre à des questions concernant des sujets obscurs. Il y a toujours une chance d'erreur sur les réponses à de telles questions. Le MD devra faire une estimation des coûts supplémentaires pour les livres rares et anciens nécessaires au sage. Ces personnages sont relativement rares, et bien peu seront disponibles dans une campagne.

Suivants

Des PNJ de bas niveau seront attirés par les personnages construisant une forteresse. Ils sont prêts à servir le nouveau maître de la région.

Clercs : une fois que le château est construit, 50-300 hommes d'armes viendront s'engager dans les troupes du clerc. Ils seront tous du même alignement que le clerc. La plupart seront des hommes normaux, avec des sergents qui peuvent atteindre le 3e niveau. Contrairement aux mercenaires, ces hommes ne demandent pas de paie et leur moral n'est jamais mis en doute. La composition exacte de ces troupes est laissée au choix du MD (cavalerie, infanterie, archers, etc.) ainsi que leur armement.

En plus des troupes, le personnage peut obtenir des clercs de bas niveau pour servir son ordre. À la fin de la construction de la forteresse, les autorités supérieures de l'ordre enverront ces clercs : 1-6 si le rôle du personnage a été bien joué, aucun si son comportement a été à l'encontre de ses croyances. Ces clercs seront du 1er au 3e niveau et du même alignement que le personnage.

Demi-humains : quand sa forteresse est terminée, le personnage obtiendra de l'aide de son clan. Si elle ne disposait d'aucune forteresse, la totalité du clan pourra alors s'y installer, et éventuellement défendre les lieux sans demander de paiement. Il se chargera souvent des patrouilles, mais pour pacifier un secteur, des mercenaires devront être engagés. Un demi-humain ne peut avoir que des mercenaires de sa race. Un traitement correct attirera généralement davantage de PNJ (par exemple, d'autres clans alliés) mais des frictions inter-familles peuvent se créer et souvent pour des détails mineurs. Ces accrochages peuvent s'aggraver si le personnage n'a pas le soutien de son clan, ce qui peut être réparé par des excuses, peut-être un mariage ou deux et un bon festin pour calmer les esprits. Ces frictions

seront oubliées si un grave danger menace le clan jusqu'à ce que ce danger soit écarté. Souvenez-vous que le maître de la forteresse ne devient pas le chef du clan.

Guerriers : une fois qu'un guerrier est devenu baron ou baronne, jusqu'à 50 hommes normaux et guerriers (niveaux 1-3) viendront s'engager dans les forces locales. Ces PNJ peuvent être de n'importe quel alignement.

Le personnage risque d'éprouver des difficultés pour trouver des armes et de l'équipement en quantités suffisantes pour ses hommes. L'autorité accordant les titres aux personnages portera une attention toute particulière au ravitaillement en matériel afin d'éviter que ses vassaux ne soient tentés de se révolter. Voir page 26 pour plus de détails.

Magiciens : une fois qu'une tour est construite, jusqu'à 6 magiciens du niveau 1-3 (et de n'importe quel alignement) se présenteront pour obtenir un entraînement. Jusqu'à 12 autres hommes normaux proposeront leurs services afin de devenir à leur tour des magiciens. Leur intelligence sera au-dessus de la moyenne, mais beaucoup d'entre eux se décourageront au bout de 1-6 mois.

Voleur : une fois le repaire construit, un voleur attirera 2-12 voleurs de premier niveau, envoyés par la guilde locale. Ils peuvent être de n'importe quel alignement mais sont généralement loyaux (pas systématiquement). Si l'un d'eux vient à mourir, il ne sera pas remplacé. Il y aura au moins un espion de la guilde (PNJ) ayant pour mission de surveiller la progression du maître des lieux. Le MD devra établir les revenus du personnage suivant les vols que commettent ses suivants.

Taxes

Le MD peut imposer des taxes pour différentes raisons, particulièrement par l'intermédiaire du conseil de la ville taxant les trésors trouvés. Quand les personnages sont obligés de se défaire d'argent supplémentaire à cause de taxes, donnez-leur des raisons logiques et laissez-leur le choix. Ne faites pas simplement disparaître cet argent et ne forcez pas les joueurs vers un seul type de réaction. *Par exemple* : un guerrier chargé de trésors arrive dans la ville et est averti d'une taxe spéciale. Il peut refuser de payer (et ainsi risquer l'emprisonnement), il peut retourner dans la contrée sauvage (dangereux périple et les chances de succès sont incertaines) ou il peut payer les taxes.

Quand vous jouez fréquemment à D&D, plutôt que de mettre bout à bout des parties occasionnelles, le monde dans lequel évoluent les personnages devient très important. Les meilleures campagnes de D&D sont préparées d'après les détails d'un monde réel qui pourront s'appliquer à ce monde imaginaire.

Le meilleur endroit pour commencer une campagne est depuis la ville natale des personnages. Vous devrez posséder des notes détaillées de cette ville ; pour ce faire, des règles générales sont fournies afin de vous faciliter la tâche.

L'environnement historique dans lequel vivent les personnages se rapproche du 15e siècle en Europe, avant l'invention de l'imprimerie mécanique. La poudre à canon fait partie de ce monde, mais elle n'est toutefois pas utilisée dans ce jeu.

Partie 1 : conception des extérieurs

Quand vous concevez un secteur en extérieur, vous pouvez utiliser les méthodes de conception des donjons :

1. Choisissez un secteur.
2. Faites-en la carte.
3. Situez la ville natale et les donjons potentiels.
4. Précisez les limites des territoires humains.
5. Précisez les limites des territoires non-humains.
6. Décrivez la ville natale.
7. Complétez l'ensemble par des détails.
8. Créez les repaires et les tables de rencontres.

1. Choisissez un secteur

Décidez de l'apparence de la région. Il peut y avoir des montagnes, des plaines, des bois, du désert ou une combinaison de tout ça. Vous pouvez vous servir d'un roman pour obtenir une toile de fond, ou vous pouvez en inventer tous les détails. Mais le plus important est de choisir la taille des environs que vous voulez décrire, et le type de terrain prédominant. Une île, une vallée ou une baronnie sont suffisantes pour commencer une campagne. Une zone plus réduite est plus facile (et prend moins de temps) à imaginer. De même, le cours des événements se contrôle plus aisément.

2. Faites la carte du secteur

Pour les cartes d'extérieurs, servez-vous de papier à cases hexagonales plutôt que du papier millimétré habituel. Vous pouvez vous inspirer d'un atlas pour dessiner la région, regrouper des idées sur les rivières, les montagnes, etc. Faites preuve de bon sens : les rivières vont vers le bas des collines, les forêts se trouvent rarement près d'un désert, les jungles possèdent beaucoup de rivières et de marais.

Commencez avec une carte à grande échelle qui ne montre que les éléments les plus importants de la région. Puis faites des cartes plus réduites mais plus détaillées. *Par exemple* : une case hexagonale sur une carte à grande échelle pourrait représenter 40 km, mais sur une carte plus réduite, elle pourrait ne représenter que 10 km. Dessinez les éléments du terrain au crayon de façon à pouvoir effectuer des modifications si nécessaires. Une légende utilisable pour vos cartes est fournie au centre de ce livret.

3. Situez la ville natale et les donjons

Choisissez un endroit où créer la ville natale des personnages, et situez leur premier donjon. La ville devrait se trouver près d'une route ou d'une rivière ; le donjon devrait être près de montagnes, de forêts ou dans une région désolée. Si vous placez la ville au centre de la carte, les personnages pourront alors pousser leurs explorations dans toutes les directions.

4. Précisez les limites des territoires humains

Choisissez les régions que les personnages pourront facilement visiter – celles qui sont contrôlées par les barons ou les ducs. Pour la plupart, les humains vivent près de points d'eau, le long des côtes, ou sur des terres cultivables. Vous pouvez décrire le système des lois de la région si le besoin s'en fait sentir.

5. Précisez les limites des territoires non-humains

Les elfes préfèrent les bois retirés, loin des communautés d'humains. Les nains et les gobelins préfèrent les montagnes et les collines, alors que les petites-gens vivent sur des terres agréables et riches, ou dans des vallons paisibles. Beaucoup de monstres choisissent un territoire pour chasser et se défendre, alors que les orques et autres créatures similaires partent en expédition et se déplacent beaucoup. Cependant, les non-humains ont généralement des frontières précises ; vous devriez donc noter les positions des demi-humains et des monstres.

6. Description de la ville natale

Choisissez d'abord sa taille :

Village	50-999
Petite ville	1.000-4.999
Grande ville	5.000-14.999
Cité	15.000 et plus

La ville natale devrait offrir les services dont les personnages ont le plus besoin : pour commencer, un logis (maison personnelle ou auberge), églises, guilde de voleurs, boutiques et artisans, une garde armée locale afin de faire respecter l'ordre.

Vous devrez décider de qui dirige cette ville. Il peut y avoir un constable officiellement envoyé par un baron, un conseil communal, un maire, un puissant prince marchand ou même un PNJ de haut niveau (au moins au niveau nominal), assisté de ses suivants et doté de quelque magie.

7. Complétez l'ensemble par des détails

Terminez les cartes d'échelle plus réduite, avec la ville natale, les notes sur les PNJ locaux, les rumeurs et les points d'intérêt. Ceci pourrait inclure les personnages engageant des aventuriers (et leurs raisons), la fréquence et l'importance des rondes de la garde locale, les personnages officiels mineurs, etc. Les territoires contrôlés par les demi-humains ou les monstres pourront être détaillés par la suite.

8. Créez les repaires et les tables de rencontres

Au lieu de vous baser sur les tables de rencontres aléatoires des donjons, vous devrez en créer d'autres plus adaptées aux extérieurs. Quand les personnages rencontrent un monstre, il y a des chances qu'il soit dans son repaire. Ceci est noté dans la description du monstre. Essayez d'être logique : pas de sangsues géantes dans le désert, pas de petites-gens dans les hautes montagnes, etc.

Notez les repaires de monstres, mais ne les situez pas sur la carte. Servez-vous-en plutôt lorsque les personnages rencontrent les monstres dans leur repaire. De la même manière, vous pouvez faire les plans de quelques châteaux, navires ou autres endroits où pourront se dérouler différentes rencontres dans le futur.

Villes et cités

Tous les personnages devraient partir de leur ville natale, pour lancer leurs premières expéditions. Moyennant finance, cette ville pourvoira à l'équipement des personnages, et permettra l'embauche de PNJ, la vente de trésors ou éventuellement l'identification de certains objets magiques. Des soins pourront y être obtenus en échange d'un paiement ou d'un service. Les rumeurs qui vous guideront vers vos prochaines aventures s'entendent dans les tavernes ou les auberges.

La plupart des villes devraient se situer près de cours d'eau. Sans une source d'eau suffisante, une ville ne peut pas survivre. Dans une vallée, des puits peuvent être creusés, ou une source naturelle peut arriver à la surface du sol. Les fleuves et les étendues d'eau douce sont particulièrement recherchés par les colonisateurs. Les premières villes se créent souvent à l'embranchement de deux fleuves. La terre devrait être arable et compatible avec des activités de fermiers. La plupart des fermes se trouvent près des villes.

Dans les villes récentes, la majorité des constructions sont faites de bois, avec quelques parties en pierre pour les plus grands bâtiments. Les rues sont souvent en terre tassée, sauf dans les grandes vil1es où quelques rues principales sont pavées. Les maisons destinées à l'habitation sont regroupées dans un certain quartier, les boutiques et le secteur marchand se trouvant dans une autre partie de la ville.

La raison qui pousse les hommes à vivre dans des villes est leur sécurité. Si la cité se dresse dans un environnement hostile, elle pourra être protégée par une enceinte de 3 à 6 mètres de haut, avec deux entrées. La muraille pourrait se composer de simples rondins de bois avec un chemin de ronde en haut. Il pourrait y avoir des engins de siège (catapultes, chaudrons d'huile, etc.). Chaque entrée est surmontée d'une tour, souvent construite de pierre. L'ensemble pourrait



Métiers et bâtiments

Alchimiste	Bûcheron	Fabricant de chandelles	Homme de loi	Minotier/Minoterie noble	Tailleur d'os
Ambassadeur	Caviste	Fabricant de cordes	Hôtel de Ville	Officier de la guilde	Tailleur de gemmes
Apiculteur	Chapelier	Fabricant de flèches	Huissier	Parieur/Salle de jeux	Tailleur de pierres
Apothicaire	Charbonnier/Charbonnerie	Fabricant de roues	Ivrogne	Pêcheur	Tanneur/Tannerie
Armateur	Charpentier	Fabricant de sacs	Joaillier	Pension	Tavernier/Taverne
Armurier/Armurerie	Chasseur	Fabricant de savon	Juge	Percepteur d'impôts	Taxidermiste
Artiste/Sculpteur	Constable	Fermier/Ferme	Laitier/Laiterie	Personnage	Temple
Astrologue	Cordonnier	Foire agricole	Laquais	Plongeur	Tisserand
Astronome	Cuisinier	Fonderie	Loueur de bateaux	Politicien	Tonnelier
Aubergiste	Docker	Forçat	Maçon	Pompe funèbres	Trafiquant
Avocat	Docteur/Dentiste	Forgeron/Forge	Magicien de la guilde	Préteur sur gage	Transporteur
Bains publics	Dresseur	Fourreur	Maison close	Prostituée	Trésor communal
Banquier/Banque	Ébéniste/Ébénisterie	Friperie	Maréchal-ferrant	Puisatier	Troubadour
Barbier	Écolier/École	Garde	Membre de la famille royale	Sage	Vaurien
Batelier	Écuries	Gentilhomme/Dame	Membre de la mairie	Salle de bal	Vendeur d'eau
Bazar	Éleveur	Gouvernante	Membre du gouvernement	Sculpteur sur bois	Vendeur de chaume
Bottier	Entrepreneur	Greffier	Ménagère	Sellier	Vendeur de légumes
Boucher/Boucherie	Épicier/Épicerie	Guérisseur	Mendiant	Sentinelle	Vendeur de tapis
Bouffon	Esclave	Guilde des artisans	Menuisier/Menuiserie	Serrurier	Vendeur itinérant
Boulanger/Boulangerie	Espion	Guilde des caravanes	Mercenaire	Soldat	Verrier
Brasseur/Brasserie	Fabricant d'arcs	Guilde des voleurs	Métayer	Tailleur	Vigile
	Fabricant de balais	Hangar	Meunier/Moulin		Vigneron
		Herboriste			

être entouré par une douve ou un fossé avec des ponts-levis.

Chaque ville peut avoir un ou plusieurs bâtiments cités ci-dessus ou les domiciles des personnages (suivant la taille de la ville, son emplacement, son degré de civilisation, son mode de gouvernement, et ainsi de suite) : voir liste des **métiers et bâtiments**.

Les fermiers apportent leurs produits à la ville tous les matins pour les vendre à leurs clients habituels, sur la place du marché. Juste après le lever du soleil, les ménagères vont faire leurs emplettes sur cette place. Pour le commun de l'époque médiévale, c'était le moment intéressant de la journée !

La ville dispose de différentes échoppes, et de grandes boutiques, où toutes sortes d'objets peuvent être trouvés. Si la ville se trouve sur une piste de caravane, il pourrait y avoir un bazar. Ce dernier se compose d'artisans et de marchands de passage, qui vendent toute une variété de produits dans des petites boutiques de bois et de toile, dans un quartier précis de la ville. Le bazar est généralement bruyant, les couleurs y sont variées mais les évènements y sont imprévisibles. Les imprudents dotés d'une bourse bien garnie risquent de fâcheuses surprises, car les voleurs foisonnent, d'un côté comme de l'autre des comptoirs !

La guilde des artisans fournit une méthode de protection des informations. Leurs secrets sont jalousement gardés et ne sont pas à vendre. Il y a une guilde des artisans (fabricants de corde, de bougies, etc.) et une corporation des professions (magiciens, voleurs, etc.). Chaque personnage est entraîné par un membre d'une guilde qui théoriquement ne part pas en aventure. Seuls les personnages des joueurs prennent le risque de partir en aventure, les gens de la ville préférant une vie plus tranquille (et certainement plus longue).

Toutes les villes prospèrent grâce au commerce avec d'autres villes. Les caravanes se composent de 2 à 100 chariots et vont de ville en ville (en évitant les contrées dangereuses). Leur fonction est de transporter d'un endroit à un autre des objets, là où ils seront le plus demandés, afin de faire un meilleur profit. Pour la plupart, les pistes de caravanes sont couramment empruntées et certaines expéditions se font à intervalles réguliers.

Les aventuriers amènent leurs richesses en ville, dans une plus grande part que ne le feraient les habitants ordinaires. Tout visiteur doté d'un gros sac de pièces d'or ou de pierres précieuses sera une cible de choix pour les voleurs traînant dans les ruelles sombres. Ainsi, il est sage que les aventuriers de retour d'une expédition se rendent à une banque ou au trésor communal, sans quoi, les risques sont grands que leur fortune termine dans les coffres de la guilde des voleurs. Le trésor communal taxera généralement de 10 % de la valeur totale, tous les dépôts dans leurs coffres ou dans les banques. Les pièces ne sont pas de simples disques métalliques, mais plutôt des pièces finement détaillées, comme elles le sont de nos jours. Le monnayage se fait sous l'autorité du maître de la contrée et sous bonne garde (avec le contrôle fort probable d'un magicien de haut niveau).

Ainsi, le monde médiéval n'est pas moins complexe que celui de nos jours. Chaque personnage vit parmi les siens, avec ses rêves et ses ambitions, et fait ce qui est nécessaire pour survivre. Chaque individu participe à la vie de sa communauté, d'une manière ou d'une autre. Le MD ne doit pas négliger les détails « d'arrière-plan » ; bien que les personnages soient très importants dans le jeu, ils ne représentent qu'une infime portion du monde dans lequel ils vivent.

JETS POUR TOUCHER DES PERSONNAGES (SUR 1D20)

Classe et niveau des personnages			Classe d'armure de l'adversaire																		
Guerriers*	Clercs**	Magiciens	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	Homme normal		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
1-3	1-4	1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
4-6	5-8	6-10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23
7-9	9-12	11-15	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	21	22
10-12			4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21
13-15			2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

* Comprend également les nains, elfes et petites-gens
** Comprend également les voleurs

Une classe d'armure négative est toujours possible à cause des ajustements dus aux sorts et aux objets magiques. Il faut des ajustements positifs additionnels pour atteindre les scores pour toucher dépassant 20. Un jet naturel de 20 ne touchera pas une créature requérant un résultat supérieur à 20.

JETS POUR TOUCHER DES MONSTRES (SUR 1D20)

Dés de vie des monstres	Classe d'armure de l'adversaire															
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
1+ à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
2+ à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
3+ à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
4+ à 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
5+ à 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
6+ à 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16	14	15	16	17	18	19
7+ à 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
8+ à 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9+ à 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
11+ à 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13+ à 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15+ à 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
17 et plus	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Une attaque ne touche ni n'inflige de dégâts automatiquement. Les chances de réussir une attaque sont exprimées par des jets pour toucher de la créature attaquante en fonction de la classe d'armure de son adversaire. Les deux tables fournies ici donnent les chances qu'ont les monstres et les personnages de différents dés de vie ou niveaux d'atteindre leurs adversaires.

(1d20) : Si le résultat de l'attaquant est supérieur ou égal au nombre indiqué, l'attaque est réussie.

À moins que l'adversaire soit invulnérable aux armes normales, ou qu'un score supérieur à 20 ne soit nécessaire alors que l'attaquant ne bénéficie pas de bonus, un 20 naturel touchera toujours et un score naturel de 1 ratera automatiquement.

DÉGÂTS VARIABLES DES ARMES

1d4	(1-4) points de dégâts : Massue Dague Pierre de fronde Torche	1d6	(1-6) points de dégâts : Épieu Marteau de guerre
		1d8	(1-8) points de dégâts : Épée normale Hache de bataille
1d6	(1-6) points de dégâts : *Flèche (arc long ou court) Hache de jet Masse d'arme *Carreau (arbalète) Épée courte *Baton	1d10	(1-10) points de dégâts : Lance *Arme d'hast *Épée à deux mains (Espadon)

* Cette arme doit être maniée à deux mains. L'attaquant ne peut pas se servir d'un bouclier et perd toujours l'initiative.

TABLE DES TIRS DE PROJECTILES

Armes	Portée maximale (en mètres)		
	Courte (+1)	Moyenne (0)	Longue (–1)
Arbalète légère	18	36	54
Arc long	21	42	63
Arc court	15	30	45
Fronde	12	24	48
Épieu	6	15	18
Huile ou eau bénite	3	9	15
Hache de jet ou dague	3	6	9

Lors de tirs de projectiles, faites les ajustements de :

1. Dextérité
2. Portée
3. Couverture
4. Magie

JETS DE PROTECTION

Jet de protection	Homme normal	GUERRIER 1-3	GUERRIER 4-6	GUERRIER 7-9	GUERRIER 10-12	GUERRIER 13-15
Rayon mortel ou poison	14	12	10	8	6	6
Baguettes magiques	15	13	11	9	7	6
Paralysie ou pétrification	16	14	12	10	8	7
Souffle de dragon	17	15	13	11	9	8
Bâtonnets, bâtons ou sorts	17	16	14	12	10	9

CLERC

1-4	5-8	9-12	13-16
11	9	7	6
12	10	8	7
14	12	10	8
16	14	12	10
15	13	11	9

VOLEUR

1-4	5-8	9-12	13-16
13	11	9	7
14	12	10	8
13	11	9	7
16	14	12	10
15	15	11	9

NAIN

1-3	4-6	7-9	10-12
8	6	4	2
9	7	5	3
10	8	6	4
13	10	7	4
12	9	6	3

ELFE

1-3	4-6	7-9	10
12	8	4	2
13	10	7	4
13	10	7	4
15	11	7	3
15	11	7	3

PETITE-GENS

1-3	4-6	7-8
8	5	2
9	6	3
10	7	4
13	9	5
12	8	4

MAGICIEN

1-5	6-10	11-15
13	11	9
14	12	10
13	11	9
16	14	12
15	12	9

TABLES DE RENCONTRES EN EXTÉRIEUR

Dé	Plat Plaine	Bois	Rivière	Marais
1	Humain	Humain	Humain	Humain
2	C. volante	C. volante	C. volante	C. volante
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde
4	Animal	Insecte	Insecte	C. Aquatique
5	Animal	Inhabituel	C. Aquatique	Mort-vivant
6	Inhabituel	Animal	C. Aquatique	Mort-vivant
7	Dragon	Animal	Animal	Insecte
8	Insecte	Dragon	Dragon	Dragon

Dé	Steppe Colline Montagne	Désert	*S. Habité
1	Humain	Humain	Humain
2	C. volante	C. volante	C. volante
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde
4	Inhabituel	Humain	Humain
5	Animal	Animal	Humain
6	Humanoïde	Dragon	Insecte
7	Dragon	Mort-vivant	Animal
8	Dragon	Animal	Dragon

Dé	Ville	Océan	Jungle
1	Humain	Humain	Humain
2	Mort-vivant	C. volante	C. volante
3	Humanoïde	C. Aquatique	Insecte
4	Humain	C. Aquatique	Insecte
5	Humain	C. Aquatique	Humanoïde
6	Humain	C. Aquatique	Animal
7	Humain	C. Aquatique	Animal
8	Humain	Dragon	Dragon

* Tout secteur habité ne contenant pas une ville est appelé « secteur habité »

PROBABILITÉS DE RENCONTRES

Terrain	Chances (1d6)
Ville, plat, plaine ou Secteur habité	6
Bois, rivière, colline, steppe, désert, océan*, air**	5-6
Marais, jungle, montagne	4-6

* Océan : un 6 indique une rencontre normale. Un 5 indique une rencontre sur terre si le bateau accoste ce jour-là.
** Airs : quel que soit le terrain, reportez-vous à la table des créatures volantes

SOUS-TABLES (nom des créatures)

Quand un PNJ est indiqué, la rencontre se fait avec un personnage ayant atteint son niveau « nominal », plus 2-20 apprentis. Quand un titre correspondant à un niveau est donné, la rencontre se fait avec 6-15 individus de ce niveau.

1. ANIMAUX

Dé	Plat Plaine	Bois	Rivière	Steppe Montagne
1	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau
2	Babouin des rochers	Sanglier	Sanglier	Singe blanc
3	Sanglier	Panthère	Panthère	Singe blanc
4	Lion	Tigre	Tigre	Babouin des rochers
5	Éléphant	Lézard gecko	Crabe géant	Ours des cavernes
6	Furet géant	Lézard draco	Crocodile	Ours grizzly
7	Cheval, selle	Lézard tuatara	Crocodile, grand	Lion des montagnes
8	Lézard draco	Vipère	Rascasse	Mule
9	Mule	Araignée crabe	Sangsue géante	Vipère
10	Vipère	Licorne	Rat géant	Serpent à sonnette
11	Cobra cracheur	Loup	Musaraigne géante	Loup
12	Belette géante	Loup géant	Crapaud géant	Loup géant

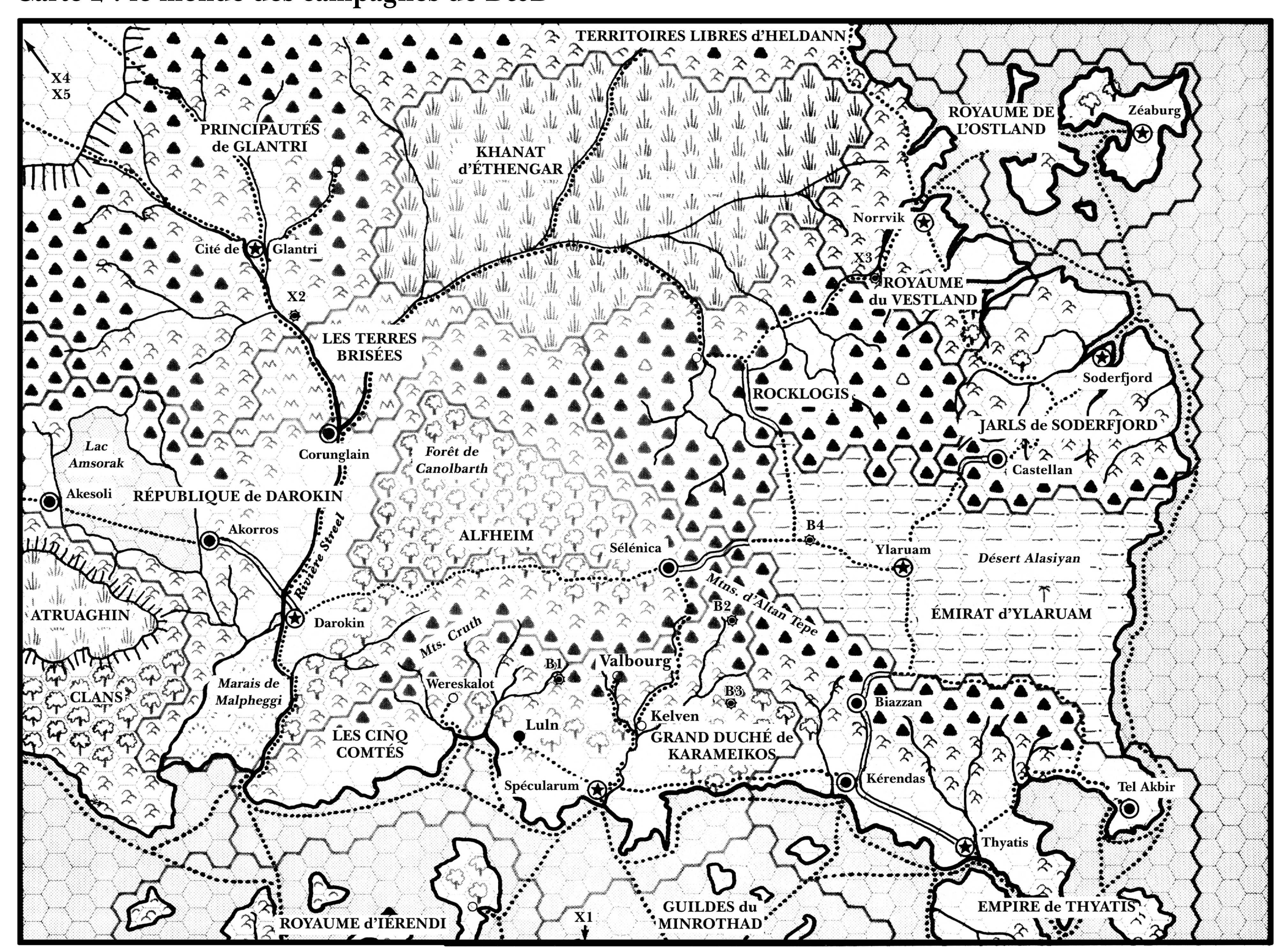
Dé	Désert	Secteur habité	Jungle	Préhistoire
1	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Ours des cavernes
2	Troupeau	Troupeau	Sanglier	Tigre à dents de sabre
3	Chameau	Sanglier	Panthère	Crocodile géant
4	Chameau	Tigre	Lézard Draco	Mastodonte
5	Lion	Furet géant	Lézard cornu	Ptérodactyle
6	Lion	Cheval, selle	Lézard gecko	Ptéranodon
7	Lézard gecko	Rat géant	Rat géant	Serpent courseur
8	Lézard tuatara	Musaraigne géante	Musaraigne géante	Vipère
9	Vipère	Serpent courseur	Vipère	Tricératops
10	Serpent à sonnette	Vipère	Cobra cracheur	Tricératops
11	Veuve noire	Tarentelle	Python des rochers	Tyrannosaure
12	Tarentelle	Loup	Araignée crabe	Loup géant

2. HUMANOÏDES

Dé	Plat Plaine	Bois	Rivière	Marais	Steppe Colline Montagne	Désert	Ville et secteur habité	Jungle
1	Goblours	Goblours	Goblours	Gnoll	Nain	Géant de feu	Nain	Goblours
2	Elfe	Cyclope	Elfe	Gobelin	Géant des nuages	Gobelin	Elfe	Cyclope
3	Géant des collines	Dryade	Gnoll	Hobgobelin	Géant des collines	Hobgobelin	Géant des collines	Elfe
4	Gnoll	Elfe	Hobgobelin	Homme-lézard	Géant de glace	Hobgobelin	Gnome	Géant de feu
5	Gobelin	Géant des collines	Homme-lézard	Homme-lézard	Géant de pierre	Ogre	Gnoll	Géant des collines
6	Petite-gens	Gnoll	Homme-lézard	Homme-lézard	Géant des tempêtes	Ogre	Gobelin	Gnoll
7	Hobgobelin	Gobelin	Génie des eaux	Génie des eaux	Gnome	Ogre	Petite-gens	Gobelin
8	Ogre	Hobgobelin	Ogre	Ogre	Gobelin	Orque	Hobgobelin	Homme-lézard
9	Orque	Ogre	Orque	Orque	Kobold	Orque	Ogre	Ogre
10	Pixie	Orque	Esprit follet	Troglodyte	Orque	Pixie	Orque	Orque
11	Thoul	Thoul	Thoul	Troll	Troglodyte	Esprit follet	Pixie	Troglodyte
12	Troll	Troll	Troll	Troll	Troll	Thoul	Esprit follet	Troll

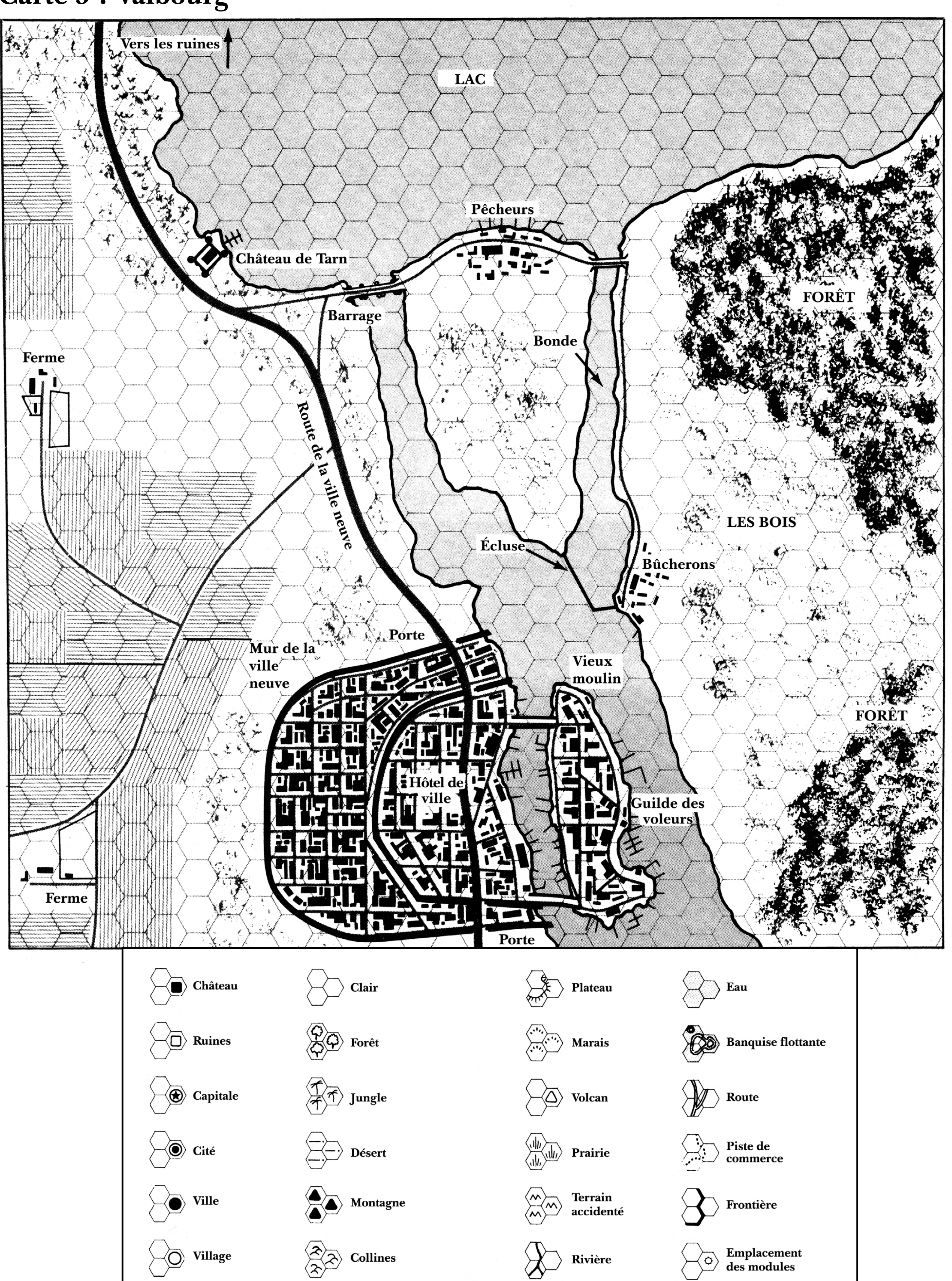
Carte 1 : le grand duché de Karameikos

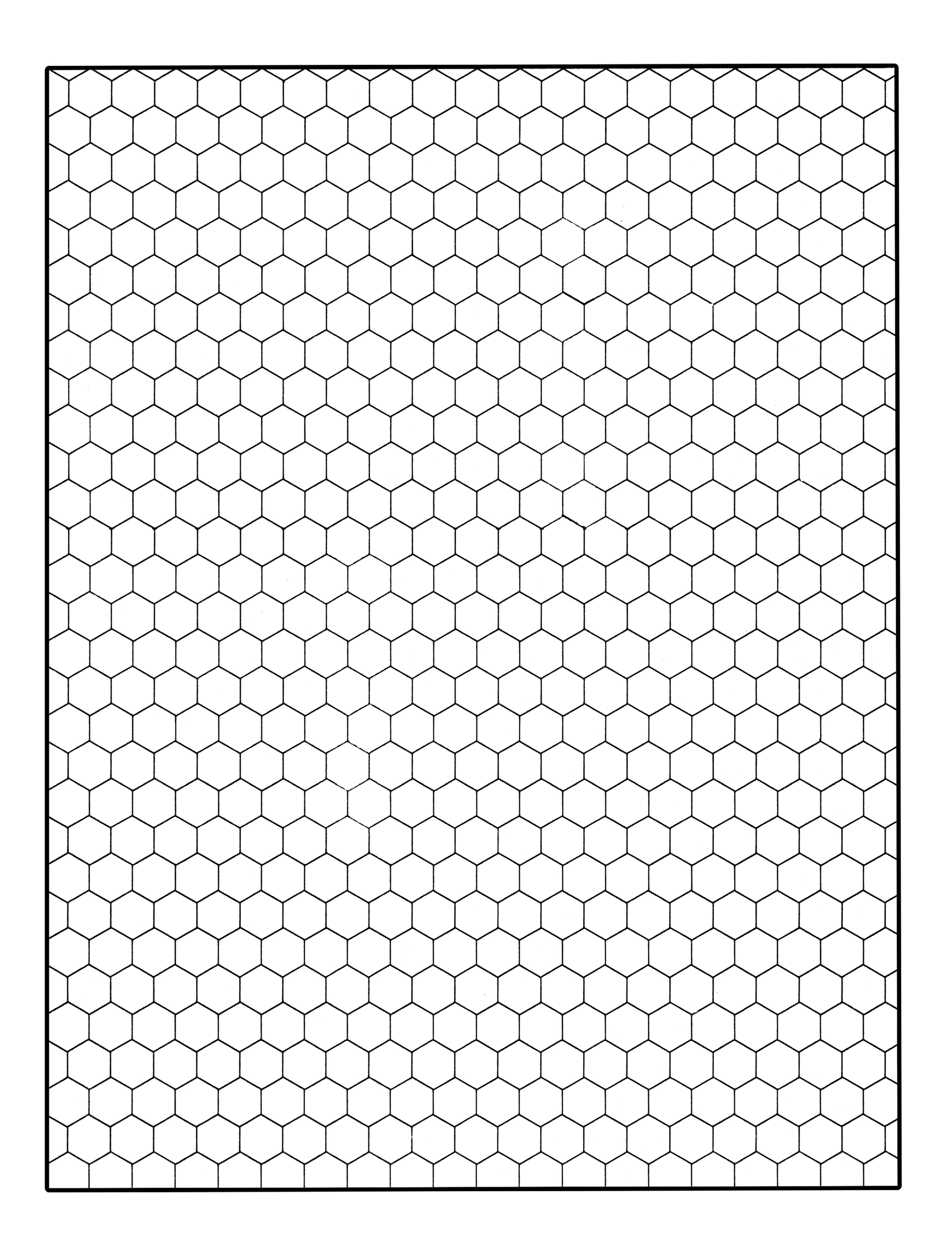
Carte 2 : le monde des campagnes de D&D



Carte 3 : Valbourg

Échelle : 1 Hex = 150 mètres





3. HUMAINS

Dé	Plat Plaine	Bois	Rivière	Collines	Désert	S. Habité	Océan	Jungle	Marais
1	Aventurier	Aventurier	Aventurier	Aventurier	Aventurier	Acolyte	Aventurier	Aventurier	Aventurier
2	Bandit	Bandit	Bandit	Bandit	Clerc	Aventurier	Boucanier	Aventurier	Aventurier
3	Bandit	Bandit	Boucanier	Berserker	Derviche	Bandit	Boucanier	Bandit	Bandit
4	Berserker	Berserker	Boucanier	Berserker	Derviche	Bandit	Marchand	Berserker	Bandit
5	Brigand	Brigand	Boucanier	Brigand	Guerrier	Clerc	Marchand	Brigand	Berserker
6	Clerc	Brigand	Brigand	Brigand	Magicien	Guerrier	Marchand	Brigand	Brigand
7	Guerrier	Brigand	Clerc	Homme des cavernes	Marchand	Magicien	Marchand	Homme des cavernes	Clerc
8	Magicien	Clerc	Guerrier	Homme des cavernes	Noble	Marchand	Marchand	Brigand	Guerrier
9	Marchand	Guerrier	Magicien	Clerc	Nomade	Marchand	Pirate	Clerc	Magicien
10	Marchand	Magicien	Marchand	Guerrier	Nomade	Groupe PNJ	Pirate	Guerrier	Marchand
11	Noble	Marchand	Marchand	Magicien	Nomade	Négociant	Pirate	Magicien	Groupe PNJ
12	Nomade	Groupe PNJ	Groupe PNJ	Marchand	Nomade	Vétéran	Pirate	Marchand	Négociant

4. CRÉATURES VOLANTES

Dé	Montagne	Désert	Autres
1	Abeille géante	Gargouille	Abeille géante
2	Gargouille	Gargouille	Cockatrice
3	Griffon	Griffon	Gargouille
4	Harpie	Harpie	Griffon
5	Hippogriffe	Nuée d'insectes	Hippogriffe
6	Nuée d'insectes	Lézard draco	Lézard draco
7	Manticore	Manticore	Pégase
8	Pégase	Manticore	Pixie
9	Mouche voleuse	Manticore	Mouche voleuse
10	Petit Rock	Petit rock	Petit rock
11	Grand rock	Grand rock	Esprit follet
12	Rock géant	Rock géant	Strige

5. CRÉATURES AQUATIQUES

Dé	Rivière/Lac	Océan	Marais
1	Crabe géant	Géant des tempêtes	Crabe géant
2	Crocodile	Hydre de mer	Crocodile
3	Grand crocodile	Hydre de mer	Crocodile
4	Perche géante	Hydre de mer	Grand crocodile
5	Esturgeon géant	Homme-poisson	Grand crocodile
6	Sangsue géante	Homme-poisson	Rascasse géante
7	Sangsue géante	Serpent de mer	Sangsue géante
8	Homme-lézard	Serpent de mer	Sangsue géante
9	Homme-lézard	Serpent de mer	Homme-lézard
10	Homme-poisson	Termite d'eau	Homme-lézard
11	Génie des eaux	Termite d'eau	Termite d'eau
12	Termite d'eau	Termite d'eau	Termite d'eau

	6. DRAGONS*		7. INSECTES		8. MORTS-VIVANTS		9. INHABITUEL
1	Chimère	1	Fourmi géante	1	Goule	1	Basilic
2	Dragon noir	2	Abeille géante	2	Goule	2	Chien esquiveur
3	Dragon bleu	3	Scarabée de feu	3	Goule	3	Centaure
4	Dragon d'or	4	Scarabée à huile	4	Momie	4	Bête éclipsante
5	Dragon vert	5	Scarabée tigré	5	Squelette	5	Gorgone
6	Dragon rouge	6	Nuée d'insectes	6	Squelette	6	Ours-garou
7	Dragon blanc	7	Rhagodessa	7	Spectre	7	Sanglier-garou
8	Hydre	8	Mouche voleuse	8	Nécrophage	8	Rat-garou
9	Hydre	9	Scorpion géant	9	Apparition	9	Tigre-garou
10	Wivern	10	Araignée veuve Noire	10	Vampire	10	Loup-garou
11	Salamandre de feu	11	Araignée crabe	11	Zombie	11	Méduse
12	Salamandre de glace	12	Araignée tarentelle	12	Zombie	12	Sylvanien

* En mer, lancez 1d10

MONSTRES ERRANTS DES DONJONS

Servez-vous de ces tables pour les donjons. Afin de bien comprendre l'utilisation des monstres errants, reportez-vous aux règles de Base. Si le monstre est décrit dans le livret de Base, il sera alors signalé par un B, juste avant le numéro de la page.

DONJON DE NIVEAU 4-5

Dé	Monstre	Nombre rencontré	Page
1	Chien esquiveur	1-4	—
2	Goblours	5-10	B 34
3	Caecilia	1	—
4	Cockatrice	1-2	—
5	Bête éclipsante	1	—
6	Gargouille	2-5	B 33
7	Géant des collines	1	—
8	Harpie	2-5	B 35
9	Cerbère (3-5 DV)	1-4	—
10	Hydre (5 têtes)	1	—
11	Loup-garou	1-4	B 37
12	Méduse	1-2	B 38
13	Momie	1-3	—
14	Groupe PNJ	1	B 34
15	Gelée ocre	1	B 33
16	Rhagodessa	1-3	—
17	Monstre rouilleur	1-2	B 39
18	Scorpion géant	1-3	—
19	Troll	1-2	—
20	Apparition	1-2	—

DONJON DE NIVEAU 6-7

Dé	Monstre	Nombre rencontré	Page
1	Basilic	1-3	—
2	Caecilia	1-4	—
3	Cockatrice	1-3	—
4	Géant des collines	1-2	—
5	Géant de pierre	1-2	—
6	Cerbère (5-7 DV)	1-4	—
7	Hydre (6-8 têtes)	1	—
8	Lycanthrope*	1-3	B 37
9	Manticore	1	—
10	Minotaure	1-4	B 39
11	Momie	1-4	—
12	Groupe PNJ	1	B 34
13	Gelée ocre	1	B 33
14	Ogre	2-8	B 40
15	Monstre rouilleur	2-4	B 39
16	Spectre	1-3	—
17	Araignée tarentelle	1-3	B 29
18	Salamandre de feu	1-2	—
19	Troll	2-5	—
20	Vampire	1	—

* Soit tigre-garou ou ours-garou.

DONJON DE NIVEAU 8-10

Dé	Monstre	Nombre rencontré	Page
1	Basilic	1-6	—
2	Pudding noir	1	—
3	Chimère	1	—
4	Pourceau maléfique	1-2	—
5	Dragon	1-2	B 31
6	Géant (au choix)	1-6	—
7	Géant (au choix)	1-6	—
8	Golem (au choix)	1	—
9	Hydre (7-12 têtes)	1	—
10	Statue vivante (au choix)	2-5	B 44
11	Lycanthrope (au choix)	3-8	B 37
12	Lycanthrope (au choix)	3-8	B 37
13	Groupe PNJ	1	B 34
14	Ver violet	1	—
15	Monstre rouilleur	2-5	B 33
16	Salamandre (au choix)	1-4	—
17	Serpent (au choix)	2-5	B 43
18	Spectre	1-3	—
19	Araignée (au choix)	2-5	B 29
20	Vampire	1-2	

(Au choix) : choisissez un type de monstre et modifiez le nombre rencontré en fonction du niveau du (des) monstre(s)

SOUS-TABLES (a-h)

a. Épées

d%	Type d'épée
01-40	Épée +1 (B)
41-46	Épée +1, +2 contre les lycanthropes (B)
47-52	Épée +1, +2 contre les jeteurs de sorts (B)
53-57	Épée +1, +3 contre les morts-vivants (B)
58-62	Épée +1, +3 contre les dragons (B)
63-67	Épée +1, +3 contre les créatures se régénérant
68-72	Épée +1, +3 contre les monstres enchantés
73-77	Épée +1, sort de *lumière* une fois/jour (B)
78-82	Épée +1, *soins mineurs* une fois/jour (B)
83-86	Épée +1, *localisation d'objets*
87-90	Épée +1, langue de feu
91	Épée +1, vampirique
92	Épée +1, de souhaits
93-96	Épée +2 (B)
97-98	Épée +2, charmeuse
99-00	Épée +3

b. Autres armes

d%	Type d'arme
01-08	Flèches +1 (2-12) (B)
09-12	Flèches +1 (3-30) (B)
13-14	Flèches +2 (1-6)
15-23	Hache +1 (B)
24-26	Hache +2
27-28	Arc +1
29-36	Dague +1 (B)
37-40	Dague +1, +3 contre les orques, gobelins et kobolds
41-42	Dague +2 (B)
43-50	Masse d'armes +1
51-54	Masse d'armes +2
55-56	Masse d'armes +3
57-64	Carreaux +1 (2-12) (B)
65-68	Carreaux +1 (3-30) (B)
69-70	Carreaux +2 (1-6)
71-74	Fronde +1 (B)
75-82	Épieu +1
83-86	Épieu +2
87	Épieu +3
88-95	Marteau de guerre +1 (B)
96-99	Marteau de guerre +2
00	Marteau de guerre +3, boomerang

c. Armures et boucliers

d%	Type d'armure ou de bouclier
01-09	Armure de cuir +1
10-13	Armure de cuir +2
14	Armure de cuir +3
15-30	Cotte de mailles +1
31-36	Cotte de mailles +2
37	Cotte de mailles +3
38-44	Armure de plates +1
45-47	Armure de plates +2
48	Armure de plates +3
49-67	Bouclier +1
98-75	Bouclier +2
76	Bouclier +3
77-85	Cotte de mailles +1 et bouclier +1
86-88	Cotte de mailles +1 et bouclier +2
89	Cotte de mailles +1 et bouclier +3
90	Cotte de mailles +2 et bouclier +2
91	Cotte de mailles +2 et bouclier +3
92-95	Armure de plates +1 et bouclier +1
96-97	Armure de plates +1 et bouclier +2
98	Armure de plates +1 et bouclier +3
99	Armure de plates +2 et bouclier +2
00	Armure de plates +2 et bouclier +3

TABLES DES OBJETS MAGIQUES

d%	Utilisez la sous-table indiquée :
01-20	a. Épées
21-35	b. Autres armes
36-45	c. Armures et boucliers
46-70	d. Potions
71-80	e. Parchemins
81-85	f. Anneaux
86-90	g. Bâtons/bâtonnets/baguettes
91-00	h. Objets magiques divers

f. Anneaux

d%	Type d'anneau
01-08	Contrôle des animaux (B)
09-17	Tromperie
18-19	Invocation de djinn
20-32	Résistance au feu (B)
33-34	Contrôle des humains
35-42	Invisibilité (B)
43-46	Contrôle des plantes
47-59	Protection +1 (B)
60-64	Protection +1, sur 1,50 mètre
65	Régénération
66-67	Accumulateur de sorts
68-72	Retour de sorts
73	Télékinésie
74-82	Marche des ondes (B)
83-91	Faiblesse (B)
92-95	Souhaits (1-2)
96-97	Souhaits (1-3)
98	Souhaits (2-4)
99-00	Rayon X

h. Objets magiques divers

d%	Type d'objet
01-03	Amulette contre les boules de cristal et l'ESP
04-07	Sac dévoreur (B)
08-15	Sac de contenance (B)
16-20	Bottes de lévitation
21-25	Bottes de rapidité
26-30	Bottes de sept lieues
31	Jatte de contrôle des élémentaux de l'eau*
32	Brasier de contrôle des élémentaux de feu*
33-37	Balai volant
38	Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air*
39-43	Boule de cristal (m) (B)
44-45	Boule de cristal avec clairaudience (m)
46	Boule de cristal avec ESP (m)
47-48	Cape éclipsante
49	Tambours de panique
50	Bouteille d'éfrit
51-55	Cape elfique (B)
56-60	Bottes elfiques (B)
61	Tapis volant
62-66	Gantelets de force d'ogre
67-68	Ceinture de force de géant
69-72	Heaume de changement de moralité (B)
73-77	Heaume de lecture
78-79	Heaume de télépathie (B)
80	Heaume de téléportation (m)
81	Trompe de destruction
82-87	Médaillon d'ESP sur 9 mètres (B)
88-90	Médaillon d'ESP sur 27 mètres
91	Miroir piégeur
92-97	Corde d'escalade (B)
98-99	Broche de protection
00	Pierre de contrôle des élémentaux de terre*

* Voir appareils des élémentaux

d. Potions

d%	Type de potion
01-02	Contrôle des animaux
03-04	Clairaudience
05-06	Clairvoyance
07-10	Diminution (B)
11-14	Tromperie
15-16	Contrôle des dragons
17-20	ESP (B)
21-25	Résistance au feu
26-30	Vol
31-35	Forme gazeuse (B)
36-37	Contrôle des géants
38-42	Force de géant
43-46	Croissance (B)
47-56	Guérison (B)
57-61	Héroïsme
62-63	Contrôle des humains
64-67	Invisibilité (B)
68-71	Invulnérabilité
72-75	Lévitation (B)
76-79	Longévité
80-81	Contrôle des plantes
82-83	Poison (B)
84-88	Autométamorphose
89-96	Rapidité
97-98	Détection des trésors
99-00	Contrôle des morts-vivants

e. Parchemins

d%	Type de parchemin
01-10	Malédiction (dès la lecture) (B)
11-23	Parchemin de 1 sort (B)
24-33	Parchemin de 2 sorts (B)
34-40	Parchemin de 3 sorts (B)
41-44	Parchemin de 5 sorts
45	Parchemin de 7 sorts
46-55	Protection contre les élémentaux
56-65	Protection contre les lycanthropes (B)
66-70	Protection contre la magie
71-80	Protection contre les morts-vivants (B)
81-90	Carte au trésor, trésor normal (B)
91-96	Carte au trésor, trésor magique (B)
97-99	Carte au trésor, trésor combiné
00	Carte au trésor, trésor spécial

g. Bâtons, bâtonnets, baguettes

d%	Type d'objet
01-08	Bâtonnet d'annulation (B)
09-11	Bâton de domination (s)
12-21	Bâton de guérison (c) (B)
22-23	Bâton de puissance (m)
24-28	Bâton serpent (c) (B)
29-32	Bâton de contrecoup (s)
33-34	Bâton de flétrissement (c)
35	Bâton de mage (m)
36-40	Baguette de glace (m)
41-45	Baguette de détection de l'ennemi (m) (B)
46-50	Baguette d'effroi (m)
51-55	Baguette de boules de feu (m)
56-60	Baguette d'illusion (m)
61-65	Baguette de foudre (m)
66-70	Baguette de détection de la magie (m) (B)
71-75	Baguette de détection des métaux (m)
76-80	Baguette de négation (m)
81-85	Baguette de paralysie (m) (B)
86-90	Baguette de métamorphose (m)
91-95	Baguette de détection des passages secrets (m)
96-00	Baguette de détection des pièges (m)

(B) L'objet est décrit dans les règles de Base de D&D.
(c) L'objet ne peut être utilisé que par un clerc.
(m) L'objet ne peut être utilisé que par un magicien.
(s) L'objet ne peut être utilisé que par un lanceur de sorts (elfe, clerc ou magicien).

Partie 2 : exemple de ville natale et son environnement

Carte 1 : elle montre une section du grand duché de Karameikos, à une échelle de 10 km par case. Le duché se compose en grande partie d'une contrée sauvage et inhabitée, théoriquement sous l'autorité du duc Stefan Karameikos III. Bien que ces terres lui appartiennent, de grandes portions sont occupées par des tribus humanoïdes et des monstres. Les deux régions les plus peuplées se trouvent près de la côte, à proximité de la grande cité de Spécularum et la baronnie de l'Aigle Noir, sur le golfe d'Halag.

Le climat de cette région est relativement tempéré, avec des hivers courts, entrecoupés de modestes chutes de neige, et de longs étés. Les averses sont courantes, sans excès pour autant, et la température est légèrement rafraîchie par un vent d'Est constant, venant de la mer.

Les montagnes se dressant au nord du duché portent différents noms, suivant les régions : les pics noirs, les monts Cruth ou les falaises du nord.

Une grande surface du duché est recouverte de forêt dense. Les humains maintiennent des activités de bûcheronnage aux lisières, mais personne ne s'aventure profondément dans la forêt sans de bonnes raisons. Le commerce de ce bois est un des revenus les plus importants de la contrée, surtout pour la construction de vaisseaux au port de Spécularum, ou pour l'exportation.

Carte 2 : elle montre les territoires se trouvant autour du duché, ainsi que les pistes de commerce (lignes pointillées).

Territoires humains

Spécularurn : à l'origine, cette ville devint un port de commerce lorsque la région commençait à être explorée. Puis Spécularum est devenue la ville principale du duché. 5.000 personnes y vivent, ainsi que dans les environs. Le duc possède une garnison de 500 soldats, mais en cas de nécessité, il peut mobiliser 4.000 hommes de son territoire. Une petite flotte de guerre reste au port.

La ville est connue pour ses excellents bateaux et la qualité de son port. Du côté des terres, la ville est fortifiée et cette muraille s'étend sur les jetées du port afin d'arrêter les lames lors des tempêtes les plus violentes. Le passage des bateaux est ainsi réduit à un étroit goulot. La citadelle ducale se dresse près du port, fournissant une protection supplémentaire.

Baronnie de l'Aigle Noir : cette partie du duché a été cédée au baron Ludwig von Hendriks, dit l'Aigle Noir. Au milieu de ses terres se dresse Noircastel, une sinistre forteresse dont on dit que les oubliettes regorgent d'indésirables. Le baron est un personnage cruel et impopulaire. Il aurait des relations avec des esclavagistes et des mercenaires hors-la-loi. Il possède 200 hommes d'armes dont il fait ample usage lorsqu'il s'agit de mater un soulèvement ou de repousser des attaquants.

Luln : ceux qui ont fui la baronnie de l'Aigle Noir se sont établis dans ce village, avec les marchands (maintenant ruinés) qui avaient tenté de faire commerce avec le baron, et quelques non-humains qui ont quitté les contrées sauvages. Luln se trouve près du château hanté de la famille Koriszegy. La population s'élève à 500 âmes. La loi n'y est guère respectée, et le village est mal défendu. Les villageois comptent sur le bon vouloir du baron ou du duc pour leur défense.

Valbourg : ce village, d'où sont issus la plupart des personnages de joueurs, abrite 400 habitants plus une centaine de visiteurs réguliers. L'activité principale de Valbourg est de ravitailler la capitale en bois. La carte 3 montre la disposition du village.

Territoires non-humains

Gnomes : ce peuple vit dans les collines, à environ 40 km à l'Est de Valbourg. Ces gnomes forment une communauté solitaire et font peu d'efforts pour contacter le reste du monde mais ils feront des affaires avec les visiteurs éventuels. Il y a 620 gnomes dans la région, répartis sur un grand repaire de 250 individus et plusieurs petits avant-postes de 100 habitants au plus. Un conseil des anciens est choisi par les gnomes, 1 pour chaque avant-poste et trois pour le repaire principal. Ils ont pour charge de diriger le peuple. Ils se comporteront en juges, contrôleront le commerce et redistribueront l'argent pour la défense des divers avant-postes. Cependant, les grandes décisions sont prises par l'ensemble de la communauté, lors d'un vote général de la population.

Les gnomes sont d'excellents artisans, particulièrement doués lorsqu'il s'agit de ciseler du métal ou sculpter du bois. Leur travail est fort prisé en territoire humain. Le commerce est difficile, non seulement parce que les gnomes n'essaient pas de lier contact, mais surtout à cause des gobelins (dans la forêt). Les escarmouches entre gobelins et gnomes sont monnaie courante. Malgré tout, la garde elfique du duc rend des visites régulières aux gnomes, afin d'obtenir du métal de bonne qualité pour les opérations de monnayage.

Monstres : plusieurs noms de monstres sont notés sur la carte. Ces créatures ont probablement leurs repaires dans cette région. Cependant, ces notes sont relatives à de vagues rapports d'aventuriers ; il est donc possible que ces déclarations soient inexactes et certainement incomplètes.

Valbourg

Le village natal des personnages se trouve au bord d'un petit lac, à environ 150 km de Spécularum.

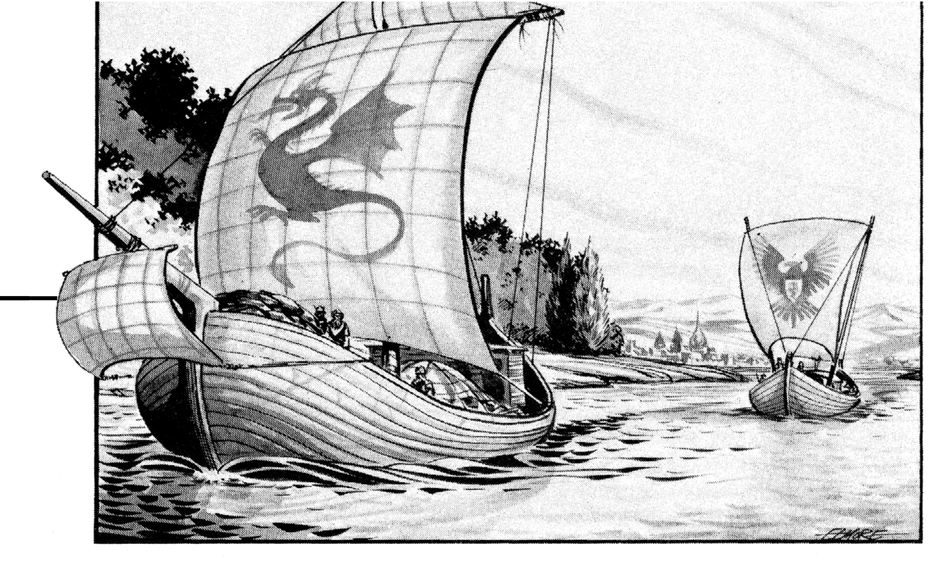
Le village et la campagne d'aventures

Il y a bien des années, l'archiduc a eu des problèmes avec la sécurité de l'hôtel des monnaies. Il a trouvé d'excellents ouvriers pour le monnayage et, depuis, il les a discrètement installés dans quelques petites villes du duché.

Valbourg est un de ces villages. Il est dirigé par le patriarche Cherlanne qui vit dans le château de Tarn, au nord du village, au bord du lac. Environ 550 humains habitent le village, 50 demi-humains et beaucoup de visiteurs occasionnels, particulièrement des hommes des bois (chasseurs, fourreurs). L'usage de la magie est interdit dans le village et seules les armes personnelles peuvent être gardées sur soi (dagues, épées), les autres devant être remises à l'hôtel de ville. La garde locale et les villageois participent à l'application des lois.

La galère ducale et la garde elfique viennent une fois par mois afin de déposer du ravitaillement et percevoir les taxes, fourrures et autres éléments (voir commerce, ci-dessous). Un bateau de passagers passe une fois par semaine. Un barrage empêche les bateaux de remonter la rivière au-delà du village.

Ce que les villageois ne savent pas, c'est que le duc a installé un ouvrier chargé du monnayage dans les sous-sols de la forteresse du patriarche. Au plus profond de la nuit, la garde elfique fait descendre un coffre de métal contenant le précieux métal (extrait dans les mines des gnomes). Le récipient est monté sur des roues. Avec l'aide de la magie, les elfes suivent un passage souterrain partant du barrage jusqu'à une entrée secrète de la forteresse, sous la surface des eaux. De cette manière, ils livrent le métal et récupèrent les pièces nouvellement frappées.



Le baron von Hendriks soupçonne Valbourg d'abriter ces opérations et continue de rassembler des informations à l'aide de ses espions (comme le dénommé Bargûl l'infâme). Ce dernier s'est installé dans les ruines au Nord du village pour établir une base temporaire.

Commerce : les bateaux de commerce amènent une fois par semaine le ravitaillement et fournissent les produits du village à Spécularum. Des marchands visitent occasionnellement le village, mais c'est assez rare. Les produits suivants sont expédiés par les bateaux de commerce, à Spécularum depuis Valbourg : armures (cuir et bouclier seulement) ; artisanat (poterie, paniers, objets de bois, etc.) ; nourriture (blé, fruits, etc.) ; fourrures ; herbes, comprenant de l'aconit ; miel et cire ; glace des montagnes ; objets magiques et monstres trouvés par les aventuriers ; minerai (activité locale mineure) ; et quelques armes.

En retour, Spécularum renvoie par le même chemin : animaux dressés (comprenant toutes sortes de chevaux) ; armes et armures ; vêtements exotiques (soie, velours, etc.) provenant du commerce de Spécularum, bijoux (de valeur modeste, provenant de pays étrangers), nourriture (poissons) ; vaisselle ; médicaments ; divers objets de métal (serrures, casseroles, poêles, couverts, outillage, etc) ; métaux rares dans la région (étain, cuivre, etc.) ; nouvelles ; huiles (baleine, olive, autre) ; parchemins, encre ; potions (rares) ; sel (emballé ou en blocs) ; épices ; vin et bière. Les visiteurs viennent souvent sur ces bateaux, ainsi que des troubadours, des jongleurs et quelques officiels du gouvernement.

Dans la mesure où les éléments de la seconde liste doivent être ramenés à contre-courant de la rivière, les prix seront plus élevés que ceux de la liste d'équipement s'appliquant normalement dans les rues de Spécularum. Le prix des objets « importés » dans les rues de Valbourg est plus élevé de 50 à 100 % (au choix du MD) . Tous les bateaux (en dehors des radeaux) doivent être amenés depuis Spécularum car ils ne sont pas normalement disponibles à Valbourg.

Voyage depuis Valbourg

Les personnages désirant voyager à pied peuvent emprunter n'importe quelle route, mais la piste est plus rapide et plus sûre. Une piste suit la rivière, menant au Sud-Est de Kelven. La piste de commerce entre Spécularum et Sélénica passe par Kelven ; la piste la plus connue longe la rivière vers le Sud (par Krakatos) et vers le Nord (jusqu'à un petit avant-poste appelé Haute-Source, au début de la rivière).

Une piste peu empruntée part vers l'Est, serpentant à travers les collines. Il n'y a aucune piste vers le Nord ou l'Ouest.

Ceux qui préfèrent prendre le bateau de commerce hebdomadaire arriveront à Kelven en 2 jours de navigation, mais devront payer leur passage au château de Tarn (20 pièces d'argent par personne). De là, un autre bateau part pour Krakatos (2 jours de navigation, 10 pa par personne), et continue vers la capitale (1 jour, 10 pa par personne). Le trafic entre Krakatos et Spécularum est important ; des bateaux de passagers partent deux fois par jour. Sur tous les bateaux, une monture ou un animal de taille équivalente, compte pour deux passagers, et un chariot pour 5.

Ceux qui sont pressés peuvent contacter la Compagnie de Tapis de Zardia. Zardia est une elfe très connue pour son tapis volant (il paraît qu'elle est fortement armée et que son tapis possède des *poches de contenance*). Elle peut prendre jusqu'à deux passagers, mais des réservations sont nécessaires. Le prix du passage est de 2 po par personne, et par km s'il y a deux passagers, ou 5 po par km s'il n'y a qu'un passager. Valbourg–Spécularum peut se faire en une journée de cette manière. Zardia peut aussi aller à Kelven, Sélénica et même Kerendas. Par contre elle ne s'arrête que rarement sur Krakatos et ne va jamais à Luln ou à Noircastel. Zardia connaît parfaitement les différents chemins et leurs dangers. Elle parcourt en moyenne 145 km par jour avec un passager ou 80 km avec deux passagers. Elle est très bien pourvue en sorts et en baguettes magiques et il est fort difficile de l'intercepter. Ses services peuvent être loués pour une journée pour un forfait de 500 po. N'importe quel personnage disposant d'un tapis volant peut faire de la concurrence, mais il risque de grands dangers à cause des monstres ou des détournements.

Aventures

Votre travail de Maître du Donjon consiste à développer davantage les détails donnés ici. Ne vous encombrez pas du superflu, mais ajoutez seulement ce qui pourrait améliorer la qualité du jeu. Vous n'avez pas besoin de décrire tout le monde dans la ville ; des notes générales sur ceux qui sont souvent rencontrés (suivant les réactions des personnages) seront suffisantes.

L'emplacement approximatif de chaque module « B » ou « X » est porté sur la carte à grande échelle. Vous pouvez les changer si nécessaire, mais essayez de les situer à des endroits où ils ont des chances logiques d'exister. Chaque module d'aventures possède un fond de légendes, des rumeurs et autres détails que vous pourrez inclure facilement dans votre campagne.

Les idées qui suivent peuvent être développées par la suite lors de vos aventures. Elles devraient toutes commencer à Valbourg pour la plupart des personnages. Beaucoup d'autres sujets sont possibles, ceux qui sont fournis ici n'étant que des débuts. Toutes ces notes sont destinées au MD seulement et ne devraient pas être révélées aux joueurs.

Aventures pour 1-3 personnages

Damoiseau en détresse : les personnages sont abordés par une jeune femme en pleurs. Elle se lamente au sujet de son compagnon ; il l'a quittée sans raison apparente, et se comporte d'une manière étrange et totalement indifférente à son amour. Ce que personne ne sait, c'est que le personnage a été tué et remplacé par un doppelganger (imitateur parfait). Deux autres de ces monstres se cachent dans la grange familiale, dans l'espoir d'attraper d'autres membres de la famille. Ce mystère doit être résolu par des personnages de niveau 2-5.

Le vieux moulin : le propriétaire d'un vieux hangar sur l'île se plaint des dégâts occasionnés par des hordes d'insectes, comprenant entre autres d'énormes mille-pattes. Il pense qu'ils viennent du vieux moulin à proximité. Tous les anciens bâtiments sont faits en pierre et résistent encore à ces insectes. Le propriétaire veut engager quelques aventuriers pour « nettoyer » le hangar (qui peut abriter des araignées, des vers charognards ou des mille-pattes géants). Cette aventure peut se faire à n'importe quel niveau et pourrait mener à un donjon (souterrains sous le vieux moulin).

Le grenier : une vieille femme pense qu'il y a quelque chose dans son grenier, et elle a peur d'y aller elle-même. Tout le monde croit qu'elle est folle, mais elle offre la moitié de ses économies – 2.000 pc – à celui qui examinera les lieux. Le grenier peut contenir jusqu'à 36 striges (ou autres monstres du genre) ainsi que le corps d'un voleur mort, avec son trésor. Ce dernier avait tenté de pénétrer les lieux et de voler les économies de la vieille femme. Une aventure pour niveaux 1-5.

Catastrophe sur la rive gauche : un personnage de la région a disparu et ses parents disent qu'il était allé à la rivière pour pêcher. Cette aventure peut se faire à n'importe quel niveau, car de dangereuses créatures (serpents, sangsues géantes, etc.) sont tapies dans la fange des marécages de la berge, à l'affût de toute proie imprudente.

Le radeau : l'activité la plus importante dans la ville est la scierie. Un camp de bûcherons, plus haut sur la rivière, laisse flotter ses coupes jusqu'au lac, en contrebas de la chute d'eau. Les gens du village récupèrent ces troncs, les attachent ensemble et les guident jusqu'à la scierie. Les personnages sont engagés pour guider ces radeaux de troncs le long de la berge, en dépit des dangers de la rivière (comme par exemple, les brigands de la forêt !), jusqu'à Krakatos ou Spécularum. Les personnages gagnent ainsi un voyage gratuit jusqu'à la capitale, mais ils sont payés dans ce but, dans la mesure où ils en acceptent les périls.

Le jardinier : les aventuriers découvrent que le seul endroit où l'on trouve de l'aconit est le jardin d'un petite-gens. Ce personnage cultive différentes plantes qu'il fournit à l'herboriste du village, mais il vend l'aconit lui-même de façon à ne pas perdre de vue les aventuriers. Il est du 5e niveau et serait intéressé par des aventures si une part substantielle du trésor lui est garantie.

Les charognards : une partie du bétail local manque. Les enquêtes montrent que ce bétail disparaît pendant certaines nuits de pleine lune, et tout le monde pense à des lycanthropes. Des aventuriers sont demandés pour capturer (*et non tuer*) le ou les monstres car il pourrait s'agir de villageois. Les aventuriers devront amener leurs captifs au château du patriarche afin qu'ils soient guéris de leur mal. D'alléchantes récompenses sont promises, mais les monstres qui seront tués devront être ramenés à la vie (par le patriarche) en dépensant une partie de la récompense. Les créatures capturées s'avèrent être des étrangers, notamment des Chaotiques de la baronnie de l'Aigle Noir.

Le parieur : ce parieur, doué d'une chance insolente et d'un appétit insatiable pour la bonne chère, est l'ami de tout le monde au village. Grâce à ses gains, il se paie nourriture, boisson, demeures et autres biens ! Mais le patriarche est inquiet, car au train où vont les choses, cet individu pourrait bien devenir le propriétaire des trois quarts du village ! Le parieur est en fait un pourceau maléfique avec un *anneau de télékinésie* (ce qui explique sa « chance » aux dés). Le fait de charmer ses victimes simplifie le problème de trop gagner. Si les personnages ne sont pas sur leurs gardes, ils pourraient se retrouver dans une situation fort inconfortable. Le parieur aime se promener dans la ville sous forme de porc, dès la nuit tombée. S'il est capturé à ce moment-là, il pourra être immobilisé et ramené devant le patriarche où on le forcera à reprendre sa forme humaine. Évidemment, ceci détruira sa réputation et le patriarche pourra alors légalement saisir ses terres et ses biens (ce qui pourrait être la récompense des personnages).

Celui qui chantait aux poissons : un des pêcheurs ne se sert pas de filets car il semble appeler les poissons qui sautent directement dans le bateau. Quand on discute avec lui, il est possible de lui faire avouer son histoire. Il était, bien des années plus tôt, un aventurier qui avait aidé des créatures du lac (des génies des eaux). En retour, ils lui ont appris à « chanter aux poissons ». Il pourra décrire les lieux où vivent les génies des eaux, dans la montagne, avec les mots qu'il faut prononcer pour indiquer une approche amicale autrement les personnages pourraient être capturés par les génies ! De leur côté, ces créatures qui ont leurs propres problèmes, pourraient avoir besoin des aventuriers.

Les gentilshommes géants : un énorme seau de bois se trouve au beau milieu de la place du village et personne ne sait d'où il pourrait bien venir. Un peu plus tard, un géant arrive au village avec sa femme ! (C'est leur seau à eau). Les vieux du village ne sont pas surpris car, autrefois, les géants venaient régulièrement rendre visite au village. Ils étaient engagés pour effectuer certaines tâches dures (comme de planter des poteaux dans le lit de la rivière). Ils mentionneront certains de leurs problèmes avec les géants des collines et apprécieront l'aide de quelques aventuriers.

Le mendiant : un mendiant aveugle et fort connu au village, vient régulièrement sur la place de marché pour vendre ses statuettes de bois. Plus tard, un message est porté au personnage (de joueur) dont le niveau est le plus haut, apparemment de la part de ce mendiant qui lui demande de venir discuter avec lui, secrètement, dans une chambre de l'auberge la plus chère de Valbourg. Le mystère s'éclaircit alors que le mendiant, maintenant en habits de soie, explique qu'il est en fait un dragon doré qui se dissimule sous les traits de ce vieillard afin de surveiller les aventuriers. Ayant choisi ces derniers, le dragon indique qu'il aurait de leurs services pour un problème avec d'autres dragons.

Nécromancie en dix leçons : un des pêcheurs du village revient un soir, avec un corps trouvé dans l'eau. La dépouille est celle de l'oncle Jean, mort il y a trois mois. Il avait pourtant été convenablement enterré dans le cimetière. Sa tombe est maintenant vide. Ce que bien peu savent, c'est que le patron de la scierie (celle-ci étant apparemment normale) est un clerc Chaotique qui se sert de zombies pour faire baisser ses coûts. De temps en temps, lors de nuits sans lune, il exhume les corps des villageois défunts pour les faire travailler plus loin dans la forêt. Le camp est gardé par des hommes d'armes et des squelettes. Les morts-vivants possèdent des trésors (ceux avec lesquels ils avaient été enterrés, comme des bagues ou des chaînes).

La nuit des vers : alors que les aventuriers se réunissent pour fêter l'anniversaire de l'un d'eux, un bruit effrayant leur parvient. Un ver violet sort de son repaire souterrain et se dirige vers le village. Les personnages doivent immédiatement venir en aide à la population, dans la tenue dans laquelle ils se trouvent (une tâche fort dangereuse). Une fois le monstre tué, il reste une grande ouverture béante dans le sol, menant probablement à un réseau complexe de galeries peuplées par d'autres vers violets, caecilia, etc. Les personnages pourront s'équiper de façon adéquate avant de continuer l'aventure.

Horreur à Noir-Logis : dans un terrain vague se trouvant près du village, se dresse un nouveau bâtiment, entièrement construit de pierre noire. Les gardes se trouvant à l'entrée suggèrent aux personnages de se renseigner à l'hôtel de ville. Les responsables

leur répondent avec un sourire de fierté, que ceci est le nouveau dépôt d'ordures municipal, offert par le mage de la guilde (celui qui entraîne tous les magiciens !) Ce dernier expliquera par la suite qu'au centre du bâtiment se trouve un puits profond contenant un pudding noir victime d'un *charme*. Le mage pourra donner des informations aux personnages sur l'endroit où trouver d'autres de ces créatures (leur permettant ainsi de trouver un nouveau donjon). Ou peut-être le pudding noir s'est-il échappé de sa prison, ce qui obligerait les personnages à se poser la question suivante : « Que faire pour capturer un pudding noir ? »

Requiem pour une guilde : peu après que la guilde des voleurs a obtenu un nouveau maître, plusieurs hommes d'affaires locaux commencent à se plaindre (discrètement et officieusement) de ses nouvelles entreprises. Chacun de ces riches personnages doit payer une certaine somme pour ne pas risquer vols, déprédations ou autres tentatives d'escroquerie de la part de la guilde. Cependant, la guilde semble nier ces activités et, quant au maître de cette secte, personne ne parvient à le trouver afin de lui poser la question. Cet étrange personnage s'était présenté masqué lors de la dernière réunion de la guilde. Il s'agit en fait d'une femme d'affaires gardant son identité secrète afin de mieux contrôler ses opérations de racket. La mission est de découvrir qui est en fait le maître de la guilde (inconnu même du patriarche), puis de mettre un terme à ses activités.

Sombrebois : à l'ouest du village s'étend une vaste et sombre forêt, réputée pour être ensorcelée et maléfique. Au centre se trouvent les forces militaires de Bargûl, plus de 100 hommes d'armes avec leurs montures, tous endormis par la magie et victimes d'une *Phytomorphose* afin d'être dissimulés sous forme d'arbres. S'ils sont sérieusement dérangés, ils risquent de se réveiller et d'attaquer. Dans le cas contraire, ils ne réagiront qu'au commandement de Bargûl l'infâme. Ils resteront dans cet état pendant des années si c'est nécessaire.

Beaucoup d'aventures différentes peuvent se greffer à partir de ce scénario ; un magicien pourrait *dissiper la magie* dans une partie des bois, gagnant ainsi le support de quelques hommes d'armes en pleine confusion, mais loyaux ; ou bien l'enchantement pourrait arriver à son terme, révélant soudain une armée hostile aux portes d'un village en proie à une surprise totale.

Partie 3 : aventures en extérieur

La traversée d'une contrée sauvage peut être bien plus dangereuse pour un groupe de premier niveau mal préparé, que l'exploration d'un donjon de bas niveau. D'horribles monstres traînent dans les parages et la plupart des humains ou des tribus d'humanoïdes voyagent en groupe afin de mieux se protéger. La section qui suit explique plus clairement les deux dangers principaux des contrées hostiles : se perdre ou rencontrer des monstres.

ORDRE DES ÉVÈNEMENTS LORS D'UNE JOURNÉE DE TRAVERSÉE

1. L 'aube : le groupe se réveille, étudie ses sorts (s'il en a), et détermine la direction de sa progression.
2. Le MD voit si le groupe se perd ou non (1d6 ; voir explication plus bas).
3. Le MD détermine les rencontres aléatoires (1d6 ; voir Rencontres).
4. Si aucun monstre ne se présente ce jour-là, la période de jour se termine (sautez au paragraphe 6, ci-dessous). Si des monstres sont rencontrés, Le MD se sert alors l'ordre des événements dans un tour de jeu (D&D Règles de Base, page 4 du livret du MD). Si les personnages veulent fuir ou poursuivre les monstres, basez-vous sur les chances indiquées plus bas.
5. Après chaque rencontre, le groupe peut faire le point sur sa progression. Si les personnages pensent qu'ils se sont perdus, le MD peut déterminer la nouvelle direction prise par les personnages.
6. Tombée de la nuit : le groupe trouve un endroit où camper et se reposer. Les personnages peuvent organiser un tour de garde (de façon à ce que l'un d'eux soit toujours en éveil pendant que les autres dorment).
7. Le MD détermine les rencontres au cours de la nuit (1d6 ou autre : les chances de faire des rencontres la nuit étant deux fois moindres, à moins que les personnages soient bruyants ou qu'ils fassent beaucoup de lumière). En cas de rencontre, le MD détermine pendant quel tour de garde elle se produit : seuls les personnages de garde portent leur armure, les autres dormant en chemise ou au plus, en armure de cuir. Si une rencontre se produit, le MD se sert de l'ordre des événements, comme indiqué en 4, ci-dessus.
8. L'aube : retournez en 1, ci-dessus.

Traversée des contrées hostiles

N'oubliez pas de lire les informations sur les contrées sauvages destinées aux joueurs.

Vitesse de déplacement

Un groupe se déplace à la vitesse du personnage le plus lent. Le déplacement en mètres par tour donne, en km, la distance parcourue en un jour. Cependant, le groupe peut s'arrêter pour **chasser** ou progresser plus lentement en faisant une **récolte** (voir page 21). Les rencontres peuvent aussi ralentir les personnages, généralement de 5 %.

Le mot « terrain » indique le type de topographie que les personnages auront à traverser. Le terrain influence dans une grande part la distance parcourue par les personnages. La table ci-dessous donne les variations des déplacements, suivant le type de terrain.

Terrain	Déplacement
Sur une bonne route	+ ½
Plat, ville, piste, plaines	Normal
Forêt, collines, désert, terrain accidenté	– ⅓
Montagne, jungle, marais	– ½

Un groupe peut traverser un type de terrain tant qu'il lui reste suffisamment de points de déplacement à dépenser. Tous les déplacements devraient être arrondis au km le plus proche. *Par exemple* : des personnages encombrés se déplacent de 20 km par jour et commencent en terrain plat. Ils progressent de 5 km jusqu'à une route (coût : 5 km), la suivent sur 15 km (coût : 10 km) puis marchent en montagne sur 2,5 km (coût : 5 km) avant de camper pour la nuit (coût total : 5 + 10 + 5 = 20 km).

Perte de son chemin

Lorsqu'un groupe se déplace, il a des chances de se perdre. Par contre, des personnages se déplaçant sur une route, une piste, une rivière, d'après un point de repère évident ou avec un guide ne se perdront pas. Autrement, lors de chaque jour de progression, lancez 1d6 avant que le groupe ne commence à se déplacer : trouvez le type de terrain sur la liste ci-dessous, et si le résultat du dé est le même que celui indiqué, les personnages s'égarent.

Plaine, ou terrain plat	1
Marais, jungle ou désert	1-3
Autres	1-2

Si un groupe se perd, trouvez sa direction (au choix du MD ou suivant une méthode aléatoire). Vous devez tenir compte de la position des personnages ainsi que de la direction que les joueurs pensent suivre ! *Par exemple* : le représentant des joueurs vous dit qu'ils décident d'aller plein nord. Cependant, vos résultats indiquent que les personnages progressent vers le nord-est. Si, après un moment, le groupe décide de tourner vers le nord-ouest, il ira en fait vers le nord.

Rencontres en pays hostile

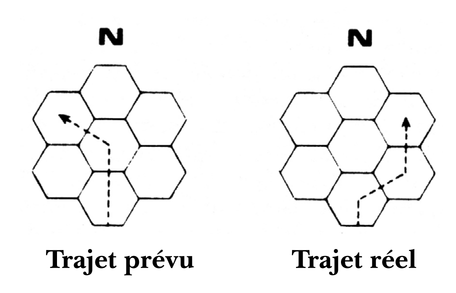
Les rencontres qui se produisent en extérieur se déroulent de la même manière que celles dans les donjons. La différence réside dans les distances de rencontre et la fuite. Le MD doit décider à quel moment de la journée la rencontre se produit (en fonction du terrain où on peut trouver ce genre de monstre). La plupart des rencontres se produisent vers midi ou dans la soirée, une fois que le groupe a installé son camp. Tenez compte des sources de lumière lors des rencontres nocturnes !

Temps et échelle : comme dans les règles de Base de D&D, le temps pendant les rencontres se mesure en rounds de 10 secondes. Les mesures sont données en mètres, mais les zones d'effet des sorts ne varient pas.

Distance de rencontre : les rencontres en extérieur se produisent à des distances supérieures à celles des donjons. La distance peut varier avec le type de terrain ; un monstre peut surgir d'un fossé se trouvant seulement à 20 mètres. Si vous ne savez pas exactement à quelle distance apparaît la créature, lancez 4d6 et multipliez le résultat par 10. Celle-ci se situe entre 40 et 240 mètres.

Surprise : elle est déterminée de la même manière que dans les règles de Base, sauf si le groupe et les monstres sont surpris : la distance de rencontre est alors de 10 à 40 mètres. Si trois créatures ou plus ont surpris le groupe, elles pourront s'être mises en arc de cercle afin de cerner les personnages.

Fuite : un groupe peut toujours éviter une rencontre si l'antagoniste est surpris. Autrement, servez-vous de la table de fuite ci-dessous : comparez la taille du groupe au nombre de créatures rencontrées. Le résultat donne le pourcentage de chances pour que le ou les personnages réussissent à fuir. Si un groupe important se sépare en plusieurs parties, chaque groupe devra déterminer séparément ses chances de fuite. Il y a toujours au moins 5 % de chances de s'échapper sauf si le groupe est surpris.



Le MD peut ajuster les chances de fuite suivant le terrain, les différences de vitesse et autres circonstances. *Par exemple* : le fait de se trouver dans les bois pourrait augmenter les chances de fuite de 25 %, ou de 10 % si le groupe est surpris. Si un groupe peut se déplacer au moins deux fois plus vite que l'autre, les chances de fuite pourront être augmentées ou réduites de 25 %, suivant le cas. Si le groupe poursuivant se sert d'éclaireurs, l'évasion sera encore plus difficile.

TABLE DE FUITE

	Taille du groupe				Chances de fuite
	1-4	**5-12**	**13-24**	**25+**	
Nombre rencontré				1-10	10 %
			1-6	11-30	25 %
		1-3	7-16	31+	35 %
	1	4-8	17+	–	50 %
	2-3	9+	–	–	70 %
	4+	—	—	—	90 %

Poursuite : si le groupe ne parvient pas à fuir, les personnages devront combattre ou progresser dans une direction aléatoire (sans pouvoir faire de carte). Si les poursuivants sont plus rapides, il y a 50 % de chances que les personnages soient capturés. Sinon les personnages doivent à nouveau tenter de fuir. Répétez cette procédure jusqu'à ce que les personnages se soient évadés ou qu'ils aient été capturés.

Probabilités de rencontres

Le MD effectue généralement un jet de dés pour déterminer les rencontres par jour (dans le jeu). Vous pouvez inclure quelques rencontres programmées, ou effectuer des jets de dés additionnels, jusqu'à un maximum de trois ou quatre par jour. Si vous préférez vous baser sur des jets de dés aléatoires pour les rencontres, les probabilités d'effectuer des rencontres varient en fonction du terrain traversé par les personnages.

CHANCES DE RENCONTRES

Terrain	Probabilités (1d6)
Ville, plat, plaine, secteur habité	6
Bois, rivière, collines, landes, désert, océans*, airs**	5-6
Marais, jungle, montagnes	4-6

* Océans : 6 indique une rencontre normale, 5 indique aucune rencontre à moins que le vaisseau ne rentre au port à la fin de la journée. Dans ce cas, une rencontre se fera à terre.
** Airs : reportez-vous toujours à la table des créatures volantes, quel que soit le terrain.

Types de rencontres

Quand une rencontre est indiquée, lancez 1d8 pour trouver le résultat sur les tables générales, au centre de ce livret, dans la colonne correspondant au terrain. Pour les types de terrain non-indiqués, servez-vous de l'estimation la plus proche. Le résultat donne le nom de la sous-table à consulter ensuite ; lancez 1d12 pour trouver la créature rencontrée.

Le nombre de créatures rencontrées est laissé à votre décision, mais en général, les personnages doivent toujours avoir la possibilité de maîtriser la situation, soit par le combat, soit par la négociation ou la tromperie !

Rencontres en château

Quand les personnages découvrent un château, ils ne sauront pas au premier abord quel sera l'accueil qui leur sera réservé. Si le MD n'a pas prévu les réactions des personnages du château, il est possible de se servir de la table suivante. Ces réactions supposent que les joueurs ne font rien de particulier (comme susciter la méfiance, la curiosité ou la confiance). Les personnages indiqués font partie des forces du châtelain (le restant des forces pouvant se composer d'hommes normaux ou même de monstres).

			Réaction (1d6)		
Prop.	**Niveau**	**Patrouille**	**Poursuit**	**Ignore**	**Amical**
Gue	9-14	2-12 Cavaliers lourds	1-3	4-5	6
Mag	11-14	2-12 Fantassins lourds	1	2-5	6
Cle	7-14	2-12 Cavaliers moyens	1-2	3-4	5-6

Poursuit : les hommes d'armes du château pourchasseront les personnages jusqu'à la limite de leurs terres, ou feront payer un droit de passage au groupe. Cette somme peut varier en fonction de la personnalité du seigneur, l'apparente richesse des personnages, et autres circonstances. Refuser de payer peut entraîner l'emprisonnement, le refoulement aux frontières, ou un combat.

Ignore : aucune tentative n'est faite pour aider ou gêner les personnages.

Amical : le châtelain invite les personnages à rester (ses intentions ne sont pas forcément bonnes, ce personnage pouvant être franchement malfaisant).

Les demi-humains évitent presque toujours le contact avec les étrangers. Le MD devrait décrire les forteresses de façon à ce que les réactions des occupants soient en partie prévisibles.

Aventures nautiques

Les mers sont terrifiantes lorsqu'il s'agit d'y rencontrer des monstres. Elles sont la source d'étranges brouillards, de courants imprévisibles ou le théâtre de violentes tempêtes capables de broyer les meilleurs vaisseaux. Le pire de tous les dangers est l'absence de tout point de repère. Une fois hors de vue des côtes, il ne reste rien vers quoi mettre le cap. Une petite tempête ou une erreur de navigation peut irrémédiablement mettre un bateau hors course jusqu'à ce qu'une côte familière soit en vue. Seuls les aventuriers les plus braves et les plus hardis osent défier les océans !

Le déplacement le long des cours d'eau ou des lacs se fait de la même manière que les traversées en mer. Le MD peut ajouter des restrictions quant à la taille des vaisseaux, leur vitesse (à cause des méandres) et ainsi de suite, suivant les circonstances. Les courants peuvent accélérer le déplacement d'un bateau (ou le ralentir si les personnages remontent le courant) de 10 à 20 km par jour. Certains dangers, comme les bancs de sable, les rapides, les chutes d'eau et les monstres peuvent rendre la descente d'une rivière aussi dangereuse que la traversée d'une mer !

Transports

En général, les galères longent les côtes. Les bateaux à fond plat ou les radeaux parcourent les rivières ou les fleuves et seront presque à coup sûr détruits s'ils partent en mer. Les vitesses de progression des vaisseaux sont données ci-dessous. Si deux vitesses de déplacement sont indiquées, c'est qu'il s'agit de la vitesse à rame (la première) et de la vitesse voiles dehors (la seconde). Ramer lors d'une rencontre est bien plus rapide que lors de longues traversées.

Bateau à fond plat : ils sont spécifiques aux cours d'eau. Ils font entre 6 et 9 mètres de long, 3 mètres de large avec un tirant d'eau de 60 à 90 cm (profondeur de la coque sous l'eau). Ils sont capables de transporter jusqu'à 30.000 po, avec un équipage de 8 rameurs. Il est possible de les remorquer depuis la berge ou de les faire progresser en se servant de perches. Ces bateaux peuvent avoir un toit de bois pour se protéger des intempéries (1.000 po extra).

Voilier : un bateau avec un seul mât, prévu pour la navigation fluviale ou côtière. Longueur 4,50 à 13,50 m, largeur 1,50 à 4,50 m, tirant d'eau 90 cm à 2,40 m. Équipage minimum : 1 marin ; capitaine et hommes d'équipage peuvent être engagés. Capacité : 20.000 po.

Canoë : barque de peaux imperméables retenues par une charpente de bois léger, prévue pour la navigation fluviale ou dans les marais. Longueur : 4,50 m, largeur : 90 cm, tirant d'eau : 30 cm. Peut être transporté par deux personnes, encombrement : 500 po. capacité : 6.000 po.

Galère, grande : prévue pour les océans et les grands lacs. Longueur : 36-45 m, largeur : 4,50 à 6 m, tirant d'eau : 90 cm. Un seul mât avec une voile ; équipage : 180 rameurs, 20 marins, 50 hommes d'armes, 1 capitaine. Capacité : 40.000 po plus l'équipage. Peut disposer d'une tête de bélier (coût additionnel : ½ du prix initial) et de deux catapultes légères (proue et poupe).

Galère, petite : similaire à la grande galère, mais conçue pour la navigation côtière ou lacustre. Longueur : 18-30 m, largeur : 3 à 4,50 m, tirant d'eau : 60 à 90 cm. Équipage normal : 60 rameurs, 10 marins, 20 hommes d'armes, 1 capitaine. Capacité : 20.000 po plus l'équipage. Peut disposer d'une tête de bélier (coût additionnel : ½ du prix initial) et de deux catapultes légères (proue et poupe).

Galère de guerre : grande galère à deux mâts conçue pour le combat ; souvent un navire amiral. Longueur : 36-45 m, largeur : 6-9 m, tirant d'eau : 1,20 à 1,80 mètre. Équipage normal : 300 rameurs, 30 marins, 75 hommes d'armes, 1 capitaine. Possède toujours une tête de bélier, un pont au-dessus des rameurs et deux tours de bois (proue et poupe). Chaque tour fait 3 à 6 mètres de côté et de hauteur. Capacité : 60.000 po plus l'équipage. Elle peut avoir jusqu'à 3 catapultes légères.

Chaloupe : prévue pour la survie, elle dispose d'un mât pliable et d'une semaine de rations de fer pour dix passagers. Les petits vaisseaux disposent généralement d'une ou deux chaloupes, trois ou quatre pour les grands navires. Les chaloupes peuvent être achetées séparément. Encombrement : 5.000 po (déduites de la capacité du vaisseau). Longueur : 6 m, largeur : 1,20 m à 1,50 m, tirant d'eau : 30 à 60 cm. Capacité : 15.000 po.

Drakkar : prévu pour les fleuves, les lacs, les côtes et même les océans. Longueur : 18-24 m, largeur : 3 à 4,50 m, tirant d'eau : 60 cm à 90 cm. Capacité : 40.000 po.

Radeau : une plateforme difficile à manœuvrer, déplacée à l'aide de perches ou par le courant de l'eau, disposant souvent d'un gouvernail rudimentaire. Elle peut avoir des bords, une tente ou un toit de bois pour se protéger. Taille maximum : 9 x 12 mètres, capacité : 10.000 po pour 10 mètres carrés. Il est possible de démanteler le radeau et d'en revendre le matériau (¼ de son prix d'achat) une fois arrivé à destination. Le radeau peut servir à faire traverser des rivières.

Les personnages peuvent construire leur propre radeau si le matériel est disponible, ce qui leur prendra 1-3 jours de travail pour chaque 10 mètres carrés (maximum 60 mètres carrés). Capacité : 5.000 po par 10 mètres carrés.

Navire à voiles, grand : un trois-mâts avec un ou plusieurs ponts. La proue et la poupe se dressent en tourelles pour permettre un meilleur angle de tir. Longueur : 30-45 m, largeur : 7,50 à 9 mètres, tirant d'eau : 3-4 mètres. Équipage normal : 20 marins, 1 capitaine. Peut disposer de deux catapultes. Capacité 300.000 po plus l'équipage.

Navire à voiles, petit : très similaire au grand navire, mais avec un seul mât. Longueur : 18-24 m, largeur : 6-9 m, tirant d'eau : 1,50-2,40 m. Capacité : 100.000 po plus équipage.

Transport de troupes : identique au grand navire à voiles, mais prévu pour transporter des passagers. Sa capacité est le double de celle du grand navire à voiles. Il y a souvent des modifications ; *par exemple* : pour l'embarquement des chevaux, des passerelles spéciales et des écoutilles sont disponibles. Lors de la traversée, les écoutilles sont bloquées.

Points de structure : la faculté d'un navire à rester à la surface de l'eau après avoir subi des dégâts se compte en points de structure. Ces derniers sont similaires aux points de vie des personnages ; quand un vaisseau arrive à zéro ou moins, il se met à couler (1-10 tours). Il ne peut alors plus se déplacer

par ses propres moyens, et l'utilisation des armes fixées à bord (catapultes) est impossible. Cependant, l'équipage peut attaquer avec ses armes.

Classe d'armure : ceci sert à déterminer les chances qu'un bélier ou une catapulte fasse mouche.

Capacité : ceci représente la capacité maximum du vaisseau, sans compter l'équipage.

Modifications des vaisseaux

Certains vaisseaux peuvent être modifiés pour le transport ou le combat, selon les coûts suivants :

Bélier : on peut installer sur une petite ou une grande galère une tête de bélier en payant ⅓ de la valeur totale du vaisseau. Une galère de guerre possède déjà un bélier.

Transport de troupes : un vaisseau à voiles, de petite ou de grande taille, peut être facilement transformé en transport de troupes, en payant ⅓ de la valeur initiale du vaisseau. Un transport de troupes possède ⅓ de plus de points de structure par rapport à un vaisseau normal, et transporte deux fois plus de troupes (hommes d'armes) qu'un vaisseau normal.

Catapulte : on peut installer au moins une catapulte légère sur un drakkar ou sur n'importe quel type de galère. Les navires à voiles ordinaires ou les transports de troupes ne peuvent pas disposer de telles armes. La catapulte avec ses 20 projectiles pèse 10.000 po.

Climat

Les vitesses de déplacement indiquées dans la table de navigation correspondent à des conditions de traversée ordinaires. Si les eaux sont très calmes et que le vent souffle d'une manière continue, la vitesse peut être doublée. Si la navigation se fait lors d'une tempête ou avec une forte houle, ou bien que le vent ne souffle pas, le vaisseau peut ne pas progresser du tout ! Reportez-vous à la table optionnelle sur les modifications de la navigation.

Si cette table n'est pas utilisée, appliquez les règles suivantes : quand on navigue en mer ou sur un océan, il y a une possibilité que le temps soit impropre à une traversée. Lancez 2d6 au début de chaque journée ; un 2 indique que le vent ne souffle pas, un 12 indique une violente tempête.

Absence de vent : les navires à voiles ne peuvent pas se déplacer et doivent passer le reste de la journée dans la même case. Les bateaux munis de rames ne sont jamais immobilisés par l'absence de vent, et ne sont pas affectés par une mer très calme.

Tempête : les résultats diffèrent suivant le type de vaisseau :

Navires à voiles : en cas de tempête, ils peuvent rester immobiles (80 % de chances de couler) ou progresser avec un vent arrière. Dans ce cas, la vitesse de déplacement est triplée, mais la direction prise est aléatoire. Si aucune côte n'est atteinte lors de cette tempête, la manœuvre a réussi et le navire est sauf. S'il atteint une côte, il y a alors 75 % de chances qu'il se brise sur les récifs ou qu'il s'échoue. Les 25 % de chances restantes correspondent à l'arrivée dans un port.

Galères : un vaisseau démuni de voiles a seulement 20 % de chances de traverser une violente tempête. En cas d'échec, le bateau prend l'eau et se met à couler. Si la galère se trouve à portée de la côte, il faut alors déterminer le type de terrain. Si la topographie le permet, la galère peut tenter d'accoster avant que la tempête ne l'atteigne. Pour tous les types de terrains, lancez 1d6 : 1-2 indique qu'une plage bien protégée ou une crique a été découverte à temps.

On suppose que les personnages savent nager, à moins que certaines circonstances n'aient pas permis aux personnages d'apprendre. La distance qu'un personnage est capable de nager est égale à la moitié de ce qu'il peut parcourir à pied normalement. Un personnage portant une armure de métal (n'importe quel type) se noie à brève échéance.

TABLE OPTIONNELLE DES MODIFICATIONS DE LA NAVIGATION

Lancez 2d6 au début de chaque journée

Résultat	Effet
2	**Absence de vent :** aucun déplacement sauf avec des rames. Dans ce dernier cas le déplacement est réduit de ⅓ à cause de la fatigue des rameurs
3	**Faible brise**, ou bien le navire tente de louvoyer contre un vent normal : déplacement réduit de ⅔
4	**Légère brise**, ou bien le navire tente de remonter en travers d'un vent normal : déplacement réduit de ⅔
5	**Brise modérée**, ou vent normal venant directement de l'arrière : déplacement réduit de ⅓
6-8	**Vent normal :** déplacement normal
9	**Forte brise :** déplacement augmenté de ⅓
10	**Vents forts :** déplacement augmenté de ½
11	**Vents violents :** déplacement doublé *
12	**Tempête :** les galères ont 80 % de chances de couler. Tripler la vitesse de déplacement dans une direction aléatoire. Lancez 1d6 : 1 = direction prévue 2 = 60° à tribord 3 = 120° à tribord 4 = 180° (demi-tour) 5 = 120° à bâbord 6 = 60° à bâbord

* Si le vaisseau prend l'eau, sa vitesse est en fait réduite de ⅓ (20 % de chances pour une galère, 10 % pour un autre type de navire) jusqu'à l'arrivée à un port. Les réparations sont possibles.

TABLE DE NAVIGATION

	Vitesse de déplacement			Équipage				
Vaisseau	km/jour	m/round	Rameurs	Marins	Soldats	Pts de Structure	CA	Capacité (po)
Barge	60	18	8	2	—	20-40	8	40.000
Canoë	30	18	—	—	—	5-10	9	6.000
Chaloupe	30	9	—	—	—	10-20	9	15.000
Drakkar	30/150	27/45	—	75*	—	60-80	8	30.000
Galère, P.	30/150	27/45	60	10	20	80-100	8	40.000
Grande	30/120	27/36	180	20	50	100-120	7	60.000
Guerre	20/120	18/36	300	30	75	120-150	7	80.000
Navire/Voiles								
Grand	120	9	—	20	50***	120-180	7	300.000
Petit	150	45	—	10	25***	60-90	8	100.000
Radeau	20	9	—	—	—	**5	9	100
Voilier	120	36	—	1	—	20-40	8	20.000

* Drakkar : les marins servent de rameurs et de soldats,
** Radeau : la capacité est donnée pour dix mètres carrés.
*** Navires à voiles : les hommes d'armes sont ajoutés sur les vaisseaux de guerre en payant ⅓ de la valeur initiale du navire.

Rencontres en mer

Visibilité : par temps clair et dégagé, il est possible de voir la côte jusqu'à 40 km. Ceci peut varier en fonction du mauvais temps (obscurité, brouillard, brume, tempêtes, etc.) Les navires incapables d'apercevoir la côte sont en perdition, à moins d'avoir un navigateur à bord. Les bateaux qui s'approchent peuvent être repérés et identifiés à partir de 300 mètres par temps clair ou parfois à peine à partir de 40 mètres à cause du brouillard. Ceci concerne les monstres marins également.

Surprise : les monstres peuvent surprendre les bateaux, suivant les chances habituelles. Les bateaux ne peuvent pratiquement jamais surprendre un monstre marin, sauf sous certaines conditions (comme le brouillard).

Fuite : lorsqu'une rencontre se produit en mer, le groupe de personnages peut tenter de fuir le navire adverse ou le monstre. Les chances de succès de la fuite dépendent essentiellement des vitesses de déplacement de part et d'autre. Il faut effectuer des jets de dés séparément pour chaque navire ou créature.

Différence de vitesse (par round)	Chances de fuite
Le vaisseau poursuivi est :	
Plus rapide que le poursuivant	80 %
Plus lent de 0-9 m/round	50 %
10-18 m/round	40 %
19-27 m/round	35 %
28-36 m/round	25 %
37+ m/round	10 %

Si la fuite réussit, l'attaquant perd sa cible de vue et ne pourra pas l'attaquer pendant cette journée.

Si la tentative de fuite échoue, la poursuite commence dès que l'attaquant voit sa cible (environ 300 m par temps clair), puis il se rapproche petit à petit. Si la vitesse du poursuivant est supérieure de 0-9 mètres par round par rapport à celle de la cible, l'attaquant se rapproche de 9 mètres par round. Si la différence est supérieure à 9 mètres par round, l'attaquant se rapproche à sa vitesse normale.

Combat en mer

Le combat en mer se déroule en périodes de 1 round, avec l'attaque au bélier se passant en même temps que le tir de projectiles. Quand les bateaux se touchent, les équipages tentent souvent de monter à l'abordage.

Il est utile d'avoir un plan du pont du navire lors de telles actions. À moins que les notes n'indiquent des dégâts spéciaux, les créatures géantes infligent 1 point de dégâts structurels pour chaque point de dégâts normaux.

Catapultes : une catapulte légère peut être installée sur certains navires. Elles sont capables de lancer des pierres ou des projectiles enflammés entre 150 et 300 mètres. Il n'est pas possible de bombarder des cibles plus proches.

Une catapulte légère nécessite une équipe de 4 hommes pour fonctionner normalement. Dans ce cas, il est possible de faire feu tous les 5 rounds. Avec une équipe de 3, le tir se fait une fois tous les 8 rounds ; avec 2 hommes, tous les 10 rounds. Un seul personnage ne peut pas faire fonctionner la catapulte.

Le projectile atteint sa cible comme un guerrier de niveau égal au nombre de personnages de l'équipe (3 hommes tirent comme un guerrier de 3e niveau). Des pénalités peuvent s'appliquer en cas de mauvais temps.

Une pierre lancée par une catapulte possède une zone d'effet de 3 m x 3 m, infligeant 3-18 points de dégâts structurels. Les projectiles enflammés auront la même zone d'effet, infligeant 1-6 points de dégâts structurels par tour de combustion. Les flammes se répandront si l'équipage ne combat pas le feu : il faut au moins 5 hommes pour stopper un feu en 3 tours, 10 hommes en 2 tours, 15 hommes en 1 tour. La poix brûle au moins pendant 1 tour, quel que soit le nombre d'hommes combattant les flammes.

Béliers : les galères peuvent disposer d'une tête de bélier à la proue. Elle est très utile pour atteindre des cibles importantes, comme d'autres vaisseaux et des créatures géantes. De petites cibles sont impossibles à atteindre ; elles manœuvreront hors de la trajectoire du bélier. Il faut faire un jet pour toucher, comme si le vaisseau attaquant était du premier niveau. Les résultats peuvent être modifiés par l'état de la mer, ou d'autres facteurs. Si le coup a effectivement porté, déterminez les dégâts d'après la table suivante :

Vaisseau attaquant	Adversaire	Dégâts
Petite galère	Vaisseau	50-80
	Créature	3-24
Grande galère	Vaisseau	60-110
	Créature	3-36

Réparations : la moitié des dégâts infligés lors d'une attaque peut être réparée par une équipe de 5 hommes (ou plus). La vitesse de réparation est de 1 point structurel par tour complet de travail. Les réparations faites en mer sont temporaires, le vaisseau devant rentrer au port pour effectuer des réparations durables.

Les tentatives de réparation ou d'extinction d'un feu se font au tour qui suit le moment où ces dégâts ont été infligés. Les équipes assignées aux réparations ou à l'extinction d'un incendie ne peuvent rien faire d'autre. Chaque tranche de 10 % de dégâts infligés réduit la vitesse de déplacement de 10 %.

Abordage : si deux vaisseaux cherchent à effectuer un abordage, la tentative est automatique. Si un seul des deux navires cherche à effectuer cette manœuvre, il faut alors lancer 1d6 : sur 1-2, elle réussit. L'abordage peut se faire à chaque round où les navires sont en contact. Une fois l'abordage effectué, le combat se déroule normalement, comme une lutte en corps à corps. Ceux qui montent à l'attaque ont une pénalité de –2 sur leur classe d'armure et sur leurs jets pour toucher, pendant le tour de l'abordage. Le combat continue jusqu'à ce qu'un des deux équipages se rende ou soit tué.

Monstres

Monstres

Cette section complète la liste de monstres fournie dans les règles de Base de D&D. Les termes utilisés dans les descriptions des monstres sont expliqués ci-dessous ; les abréviations sont utilisées dans ce livret et dans les modules vendus séparément.

Nom : les noms servent surtout au MD ; les joueurs ne devraient obtenir que les descriptions (vision, odeur, bruit, impressions, etc.) des monstres. Un astérisque suivant le nom de la créature indique que celle-ci ne peut être touchée que par des armes magiques. Ces monstres devraient être utilisés avec modération.

Classe d'armure (CA) : c'est un nombre qui permet de connaître la difficulté à atteindre ce monstre en combat. Plus le nombre est bas, plus la créature est difficile à toucher. La CA est déterminée par la rapidité de la créature, sa dextérité et l'armure qu'elle porte (ou la résistance de sa peau).

Dés de vie (DV) : ils donnent le nombre de dés à 8 faces à utiliser pour trouver le nombre de points de vie de la créature. Ce nombre peut être suivi d'un ajustement. Celui-ci est le nombre de points à soustraire ou à additionner au total des points de vie. Si une astérisque apparaît après les dés de vie, la créature disposera alors de facultés spéciales et des points d'expériences (XP) supplémentaires pourront être ajoutés quand la créature aura été vaincue.

Déplacement (DE) : il indique deux distances données en mètres. La première est la distance que parcourt le monstre en 1 tour (10 minutes), la seconde, entre parenthèses, donne la distance pour un round (10 secondes). Une vitesse spéciale est aussi donnée lorsque le monstre peut voler, nager, creuser, ou se déplacer sur une toile d'araignée.

Attaques (AT) : ce nombre donne le type et le nombre d'attaques dont dispose un monstre lors d'un round de combat. Certains monstres ont les attaques spéciales suivantes : charme, perte d'énergie, paralysie, cécité, et empoisonnement. Ces attaques sont expliquées dans les règles de Base de D&D.

Charge : si un monstre dispose de 6 mètres pour se ruer vers sa proie (18 mètres en extérieur), il pourra infliger doubles dégâts. Une charge ne peut pas se faire sur certains types de terrains : terrain accidenté, forêt, jungle, montagne ou marais. *Exemple* : tricératops.

Dégâts continus : certains monstres peuvent s'accrocher à leurs victimes une fois qu'elles les ont atteintes. Dans ce cas, d'autres jets pour toucher ne sont pas nécessaires ; la victime subit une perte de points de vie automatiquement à chaque round, généralement jusqu'à ce que la créature soit neutralisée ou tuée. *Exemple* : sangsue géante.

Pétrification : ceci est une faculté dangereuse de certains monstres. La pétrification peut se produire à partir du regard, du souffle ou d'un contact avec cette créature, suivant les descriptions qui en sont données. La victime doit effectuer un jet de protection contre la pétrification. Si le jet est raté, la victime est transformée en statue, avec tout son équipement. *Exemple* : cockatrice.

Engloutissement : certains monstres sont suffisamment grands pour avaler leur proie d'un seul coup. Cette attaque réussit automatiquement si la créature fait un 20 naturel et pourrait réussir avec des scores plus faibles (donnés dans la description). La victime avalée perd un certain nombre de points de vie à chaque round, jusqu'à ce que la créature ait été tuée. Si la victime possède une arme tranchante, elle pourra attaquer la créature depuis l'intérieur, mais avec une pénalité de – 4 sur les jets pour toucher. L'intérieur d'une créature est toujours CA 7, à moins que les descriptions donnent un autre chiffre. Être avalé implique souvent d'autres effets que de subir des dégâts (perte de conscience, paralysie, etc.). Si la victime meurt, le corps est alors complètement digéré en l'espace d'une heure (6 tours) et ne pourra pas être récupéré. *Exemple* : ver violet.

Attaque en piqué : celle-ci est similaire à la charge, mais elle s'applique à des créatures volantes. Les doubles dégâts sont applicables uniquement si l'attaquant surprend sa victime. Si le score de cet attaquant est de 18 ou plus et qu'il est doté de griffes ou d'un moyen quelconque pour attraper une proie, celle-ci est alors emportée par le monstre. Si la victime est trop lourde pour être enlevée, le monstre la laissera tomber immédiatement. Il n'est pas possible de faire une attaque en piqué sur une victime se trouvant dans une épaisse forêt ou dans la jungle. *Exemple* : rock.

DV des Monstres	Taille de la victime
3 DV	Peut soulever un petite-gens*
6 DV	Peut soulever un homme
12 DV	Peut soulever un cheval
24 DV	Peut soulever un éléphant

* Un pégase ou un hippogriffe peut porter un homme en armure et son équipement, sur son dos.

Piétinement : certains monstres se servent de leur masse pour essayer d'écraser leurs adversaires. Lors d'une telle tentative, ces créatures bénéficient d'un ajustement de +4 sur leurs jets pour toucher une victime de taille humaine ou plus petite. Des troupeaux d'animaux peuvent essayer de piétiner leurs victimes en infligeant de cette manière 1-20 points de dégâts (les créatures de plus petite taille infligeant autant de dégâts que les plus grandes à cause de leur nombre supérieur, et vice versa). *Exemple* : troupeaux d'animaux.

Dégâts (D) : ce sont les dégâts infligés par un monstre quand il réussit son attaque. Pour les monstres possédant plusieurs attaques, les dégâts sont donnés dans le même ordre que les attaques. Le MD peut choisir les dégâts dans les limites décrites, ou les déterminer avec les dés.

Nombre rencontré (NR) : cette valeur indique le nombre de monstres qui peuvent être rencontrés. Deux nombres sont toujours exprimés, l'un pour les rencontres se produisant dans un donjon et l'autre en extérieur. Si les deux nombres sont nuls, le monstre n'apparaît pas à l'endroit décrit. Le MD devrait ajuster le nombre en accord avec la situation :

Donjon : en premier, trouvez le niveau du donjon dans lequel se produit la rencontre. Si le niveau du monstre (DV) est égal au niveau du donjon, utilisez le nombre rencontré normal. Si le niveau du monstre est supérieur à celui du donjon, le nombre rencontré devra être réduit. Si le niveau du monstre est inférieur à celui du donjon, le nombre rencontré est alors augmenté. Si les personnages se trouvent dans le repaire des monstres, le nombre rencontré peut être quintuplé.

Extérieur : le second nombre rencontré (entre parenthèses) sert pour la plupart des rencontres. Si un repaire est découvert, le nombre rencontré peut être quintuplé, suivant le type de terrain et les circonstances.

Dans un repaire de monstres (qu'il se trouve en extérieur ou dans un donjon) jusqu'à la moitié des créatures seront des petits, des vieux ou des femelles (qui peuvent posséder des facultés de combat). En plus, plusieurs adultes pourraient être absents (partis pour la chasse, en éclaireur, etc.) suivant la saison, le moment de la journée ou d'autres circonstances.

Jet de protection (JP ou sauvegarde) : ceci indique le niveau et la classe du personnage à partir desquels le monstre effectue son jet de protection. Référez-vous à la description de la classe de personnage pour trouver les nombres exacts. Les monstres « non-intelligents » effectuent leurs jets de protection comme des guerriers d'un niveau deux fois moindre. Certains monstres ont des ajustements de jet de protection indiqués dans leurs descriptions.

Type de Trésor (TT) : ceci est exprimé en lettres indiquant le type de trésor normalement trouvé dans le repaire du monstre. Ces lettres renvoient à la table des types de trésors (voir règles de Base). Les monstres errants ne transportent pas de trésor, à moins qu'un type de trésor individuel ne soit indiqué (lettres P à V). Le MD peut toujours varier ces trésors, en quantité et en qualité.

Moral (Mo) : cette valeur sert à mesurer le courage de la créature en combat. Quand un jet sous le moral est nécessaire (voir règles de Base), le MD lance 2d6. Si le résultat est supérieur au moral, la créature fuit ou se rend. Dans le cas contraire, la créature continue à se battre. Si les monstres sont dans leur repaire, leur moral est augmenté de 1-2 points.

Alignement (AL) : ceci montre si le comportement de la créature est Loyal, Neutre ou Chaotique. Les monstres non-intelligents sont généralement Neutres. Le MD devrait toujours tenter de jouer le rôle du monstre en accord avec son alignement.

Animaux : n'entrent pas dans cette catégorie les reptiles préhistoriques (tyrannosaure, ptérodactyle), les créatures fantastiques (ours-hibou et autres monstres), les insectes géants (tarentelle, sangsue géante) et les créatures dont l'intelligence est inférieure à celle des mammifères (scorpion, crabe, crocodile, crapaud, etc.). Cependant, les poissons et autres mammifères géants en font partie.

Liste de monstres
Animal à Wivern

Animaux, normaux et géants :

voir **Troupeaux d'animaux, chameaux, éléphants, chevaux** et **poissons**.

Apparition*

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	4**
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol	72 m (24 m)
Attaques :	1 contact
Dégâts :	1-6 + perte d'énergie
Nbre rencontré :	1-4 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 4
Moral :	11
Type de trésor :	E
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	175

L'apparition est un monstre mort-vivant dépourvu de corps physique, très pâle et presque transparent, comme un esprit ou une forme brumeuse. Elle est immunisée contre les sorts de *sommeil*, *charme*, et *paralysie*. Une apparition ne peut être atteinte qu'avec des armes magiques ou en argent, mais ces dernières ne feront que des demi-dégâts.

Le contact avec une apparition entraîne une perte d'énergie vitale (perte de 1 niveau d'expérience), en plus des 1-6 points de dégâts normaux. Un personnage tué par une de ces créatures devient une apparition à son tour, en un jour, et reste sous le contrôle de celle qui l'a tué. Les apparitions rôdent dans des endroits déserts ou dans les repaires des créatures qu'elles ont tuées ou chassées.

Basilic

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	6+1**
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure/1 regard
Dégâts :	1-10 + pétrification
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 6
Moral :	9
Type de trésor :	F
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	950

Le basilic est un lézard magique de 3 mètres de long. Il vit dans des cavernes ou dans des forêts broussailleuses. Une créature touchée par le basilic doit effectuer un jet de protection contre la pétrification, ou être transformée en statue de pierre, équipement compris.

Le regard du basilic possède les mêmes effets ; les personnages rencontrant son regard doivent réussir un jet de protection pour éviter d'être transformés en statue de pierre. Un personnage surpris par le monstre rencontre automatiquement son regard. Un personnage engagé en combat contre un basilic a le choix entre regarder la créature directement, ou se battre sans la regarder. Dans le second cas, le personnage est pénalisé d'un –4 sur ses jets pour toucher, alors que la créature gagne un bonus de +2 sur ses attaques. On peut se servir d'un miroir pour augmenter ses chances de ne pas rencontrer le regard de la créature, dans ce cas, les jets pour toucher ne sont pénalisés que de –2 au lieu de –4. Cependant, si le personnage tient un miroir, il ne pourra pas se servir d'un bouclier. Les lieux doivent être éclairés afin de pouvoir se servir du miroir. Si le basilic se voit dans le miroir (1 chance sur 6 par round), il devra à son tour effectuer un jet de protection contre la pétrification ou être transformé en statue de pierre.

Bête éclipsante

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	6*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	2 tentacules
Dégâts :	2-8/2-8
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 6
Moral :	8
Type de trésor :	D
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	500

La bête éclipsante ressemble à une grande panthère, dotée de six pattes et d'une paire de tentacules au niveau des épaules. Elle peut attaquer avec ses tentacules qui se terminent par des pointes cornues. La peau de la bête éclipsante dévie les rayons de lumière ce qui fait apparaître la créature à 1 mètre de sa position réelle. Tous les attaquants ont une pénalité de –2 sur leurs attaques, et la créature a droit à un bonus de +2 sur tous ses jets de protection. Si elle est gravement blessée (il lui reste 6 points de vie ou moins), elle pourra se servir de ses crocs lors de ses dernières attaques (bonus de +2 avec les crocs, 1-6 points de dégâts). La bête éclipsante est semi-intelligente. Elle hait et craint les chiens esquiveurs et les attaquera toujours, ainsi que ceux qui les accompagnent.

Caecilia

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	6*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1-8
Nbre rencontré :	1-3 (1-3)
Jet de protection :	guerrier 3
Moral :	9
Type de trésor :	B
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	500

Cette créature ressemble à un ver géant gris, de 10 mètres de long. Elle attaque avec sa gueule garnie de crocs tranchants. Sur un score de 19 ou 20 (sans ajustement), la créature engloutit sa proie. Une victime avalée subit 1-8 points de dégâts à chaque round jusqu'à ce que le ver soit tué.

Monstres



Centaure

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	2 sabots/1 arme
Dégâts :	1-6/1-6 + arme
Nbre rencontré :	0 (2-20)
Jet de protection :	guerrier 4
Moral :	8
Type de trésor :	A
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	75

Le centaure a un corps de cheval avec un torse et une tête d'homme. Les centaures préfèrent vivre loin des hommes, dans d'épaisses forêts ou dans des prairies retirées. D'intelligence moyenne, ils se battent avec des armes (massues, lances, arcs ; 1 arme par créature). S'ils portent une lance, ils peuvent effectuer une attaque en chargeant.

Les centaures se regrouperont en petites tribus ou en familles. Leurs demeures se trouvent aux détours de sentiers compliqués, et généralement gardés. Les femelles et les petits resteront au repaire. En cas d'attaque, ces derniers tenteront de fuir ; sinon ils se battront jusqu'à la mort. Les petits combattent comme s'ils avaient deux DV et font moins de dégâts (1-2/1-2/1-4).

Chasseur invisible

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	8*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 coup
Dégâts :	4-16
Nbre rencontré :	1(1)
Jet de protection :	guerrier 8
Moral :	12
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	1.200

Un chasseur invisible est une créature magique de forme humaine, provenant d'un autre plan. Elle a été invoquée par un magicien grâce au sort *chasseur invisible*. Si on a donné au monstre une tâche précise et simple, qui peut être effectuée rapidement, il obéira promptement. Si la tâche dure longtemps ou est compliquée, la créature cherchera à jouer sur les mots en appliquant ses ordres au pied de la lettre. *Par exemple* : si on lui demande de garder un trésor pendant plus d'une semaine, elle risquera de le prendre et de l'emporter dans son plan d'existence pour toujours.

Un chasseur invisible sert souvent à rechercher et tuer un ennemi. Il est hautement intelligent et possède d'excellentes facultés de limier. Si sa victime n'est pas capable de détecter l'invisible, le chasseur pourra la surprendre sur un résultat de 1-5 (1d6). Il retournera sur son plan une fois sa victime tuée, ou si sa mission est accomplie, ou encore s'il a subi un sort de *désenvoûtement*.

Cerbère

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	3-7
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure ou 1 souffle
Dégâts :	1-6 ou spécial
Nbre rencontré :	2-8 (2-8)
Jet de protection :	guerrier 3-7
Moral :	9
Type de trésor :	C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	65, 175, 425, 725 ou 1.250

Ce molosse au pelage brun-roux a en fait la taille d'un petit poney. Les cerbères ont un bon flair et sont hautement intelligents. Ils sont souvent capables de *détecter l'invisible* (comme le sort de magicien ; 75 % de chances par round, portée 18 m). Ils sont immunisés contre le feu normal et effectuent tous leurs jets de protection comme des guerriers de niveau égal. On peut les trouver près de certains volcans, dans des donjons ou avec d'autres créatures adoratrices du feu (comme les géants de feu). Un cerbère peut attaquer une victime, soit en crachant le feu (1 chance sur 3) soit en mordant (2 chances sur 3), à chaque round. La brûlure du feu inflige 1-6 points de dégâts par DV de la créature. La victime de la brûlure a droit à un jet de protection contre le souffle de dragon qui, s'il est réussi, divisera les dégâts par deux.

Chameau

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	2
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure/1 sabot
Dégâts :	1/ 1-4
Nbre rencontré :	0 (2-8)
Jet de protection :	guerrier 1
Moral :	7
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	20

Le chameau est un animal doté d'un fort mauvais caractère, et qui s'ingéniera à mordre ou frapper du sabot toute créature se mettant en travers de son chemin, y compris son propriétaire. Le chameau frappe souvent avec une seule patte. On se sert de ces montures pour traverser le désert et les vastes plaines arides (déplacement correspondant au terrain plat), soit en les montant, soit en leur faisant transporter des charges. Un chameau qui a eu le temps de boire suffisamment peut marcher pendant deux semaines sans boire. Il peut transporter jusqu'à 3.000 po de chargement à vitesse normale, ou 6.000 po à demi-vitesse.

Cheval	De selle	De guerre	De trait
Classe d'armure :	7	7	7
Dés de vie :	2	3	3
Déplacement :	72 m (24 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
Attaques :	2 sabots	2 sabots	—
Dégâts :	1-4/1-4	1-6/1-6	—
Nbre rencontré :	0 (10-100)	0 (domestique)	0 (0)
Jet de protection :	guerrier 1	guerrier 2	guerrier 2
Moral :	7	9	6
Type de trésor :	—	—	—
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	20	35	35

Cheval de selle : cet animal peut porter un cavalier sur de plus longues distances que les autres types de chevaux. Il est plus petit et peut subsister partout où pousse de l'herbe. N'importe quel cheval sauvage peut devenir un cheval de selle, s'il est dressé à cet effet. Une telle monture peut transporter 3.000 po de chargement, ou 6.000 po mais à demi-vitesse.

Cheval de guerre : ce type de monture est prisé à cause de son tempérament impétueux et de sa force. Contrairement aux autres chevaux, celui-ci est entraîné à la charge. Dans ce type d'attaque, son cavalier pourra effectuer des doubles dégâts s'il se sert de sa lance. Le cheval ne se bat pas quand il charge et ne peut pas se déplacer à la vitesse de charge pendant plus de 3 rounds d'affilée. Un cheval de guerre peut transporter 4.000 po de chargement, ou 8.000 po à demi-vitesse.

Cheval de trait : c'est un lourd cheval, élevé pour sa robustesse et son endurance. Il sert surtout d'animal de bât, pour le labour ou pour tirer des chariots. Un cheval de trait ne se bat pas ; s'il est attaqué, il tentera de fuir. Il peut transporter 4.500 po de chargement, ou 9.000 po à demi-vitesse.

Chien esquiveur

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1-6
Nbre rencontré :	1-6 (4-9)
Jet de protection :	guerrier 4
Moral :	6
Type de trésor :	C
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	125

Cette créature unique est similaire au dingo australien. Elle est hautement intelligente et se déplace en groupe. Elle se sert de facultés limitées de téléportation pour disparaître d'un endroit et réapparaître immédiatement à un autre (esquive). Son instinct lui permet de ne pas se matérialiser dans un espace occupé par un objet solide. Quand elle attaque, elle apparaît près de son ennemi, attaque, puis réapparaît entre 3 à 6 mètres plus loin. À chaque round où le chien esquiveur a l'initiative, il peut attaquer en toute sécurité et il disparaît avant que son adversaire puisse l'atteindre. Si le chien esquiveur et sa meute sont en grand danger, il ne réapparaîtra pas. Les ennemis naturels des chiens esquiveurs sont les bêtes éclipsantes.



Chimère

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	9**
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol	54 m (18 m)
Attaques :	2 griffes/3 têtes + 1 souffle
Dégâts :	1-3/1-3/2-8/1-10/3-12+ 3/18
Nbre rencontré :	1-2 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 9
Moral :	9
Type de trésor :	F
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	2.300

La chimère est une combinaison horrible de trois créatures différentes. Elle est dotée de trois têtes (chèvre, lion et dragon), d'un corps de lion et ses deux pattes arrières sont celles d'une chèvre, avec une queue de dragon. La tête de chèvre donne des coups de cornes, celle du lion mord, et celle du dragon peut soit mordre, soit cracher du feu (soit un cône de 15 m de long, se terminant sur 3 mètres de large, pour 3-18 points de dégâts). Le souffle peut servir seulement 3 fois par jour. Si une méthode aléatoire est utilisée, les chances que le dragon souffle sont alors de 50 % par round. La chimère vit dans des collines abandonnées, mais occasionnellement, on peut la trouver dans des donjons.

Cockatrice

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	5**
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol	54 m (18 m)
Attaques :	1 bec
Dégâts :	1-6 + pétrification
Nbre rencontré :	1-4 (2-8)
Jet de protection :	guerrier 5
Moral :	7
Type de trésor :	D
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	425

C'est un petit monstre magique, ayant la forme d'un coq avec la queue d'un serpent. Son bec peut infliger 1-6 points de dégâts. Une créature touchée ou mordue par le cockatrice doit effectuer un jet de protection contre la pétrification ou être transformée en statue de pierre ! Les cockatrices peuvent subsister n'importe où.

Crabe, géant

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	3
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	2 pinces
Dégâts :	2-12/2-12
Nbre rencontré :	1-2 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 2
Moral :	7
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	35

Les crabes géants sont des monstres non-intelligents vivant en eau peu profonde, ou dissimulés sous le sable d'une plage. Ils ne nagent pas. Le crabe géant fait en moyenne 2,50 m de diamètre, mais des spécimens de plus grande taille existent (jusqu'à 6 DV et 3-18 points de dégâts par attaque). Des spécimens d'eau de mer ou d'eau douce existent également. Ils ont toujours faim et attaqueront tout ce qui bouge.

Crapaud, géant

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	2+2
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	2-5
Nbre rencontré :	1-4 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 1
Moral :	6
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	25

Le crapaud géant a la taille d'un gros chien, et pèse dans les 120 kg. Il peut changer de couleur pour se confondre avec le milieu ambiant. Il est ainsi capable de surprendre ses proies, sur un résultat de 1-3 (1d6). Le crapaud peut projeter sa langue jusqu'à 4,5 mètres et ramener vers sa bouche une créature de la taille d'un nain, afin de la dévorer. Une petite proie peut être avalée d'un seul coup sur un score de 20 (naturel), lui infligeant de cette manière 1-6 points de dégâts à chaque round suivant.

Crocodile

	Normal	Grand	Géant
Classe d'armure :	5	3	1
Dés de vie :	2	6	15
Déplacement :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
En nageant :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
Attaques :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégâts :	1-8	2-16	3-24
Nbre rencontré :	0 (1-8)	0 (1-4)	0 (1-3)
Jet de protection :	guerrier 1	guerrier 3	guerrier 8
Moral :	7	7	9
Type de trésor :	—	—	—
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	35	275	1.350

Les crocodiles vivent dans des marais tropicaux ou subtropicaux, ou dans des rivières. Maladroits sur la terre ferme, ils ne s'éloignent guère des rivières où ils resteront des heures à flotter, immobiles, juste sous la surface de l'eau. Quand ils ont faim, les crocodiles attaquent les créatures se trouvant dans l'eau. Ils sont particulièrement attirés par l'odeur du sang ou par des mouvements brusques et répétés dans l'eau.

Les grands crocodiles atteignent jusqu'à 6 mètres de long et peuvent faire chavirer les canoës ou de petits radeaux. Les crocodiles géants vivent dans des mondes « oubliés », parmi les créatures préhistoriques. Ils font plus de 15 mètres de long et sont connus pour attaquer les bateaux passant à proximité.

Cyclope

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	13*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 massue
Dégâts :	3-30
Nbre rencontré :	1 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 13
Moral :	9
Type de trésor :	E + 5.000 po
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	2.300

Le cyclope est un type de géant assez rare, connu pour sa taille immense et son œil unique, au centre du front. Le cyclope fait 6 mètres de haut. Sa perception de la profondeur est assez mauvaise à cause de son œil unique et il se bat avec une pénalité de –2 sur ses jets pour toucher. Le cyclope combat généralement avec une massue de bois. Il peut cependant projeter des rochers jusqu'à 60 mètres, chacun de ces projectiles infligeant 3-18 points de dégâts.

Certains cyclopes (5 %) sont capables de lancer un sort de *malédiction* une fois par semaine (le MD devra décider de la nature de la *malédiction*). Le cyclope vit généralement seul, cependant, une communauté de ces monstres peut partager une grande caverne, ils passent leur temps à élever des moutons et cultiver le raisin. Les cyclopes sont plutôt stupides et un groupe de personnages astucieux pourra toujours les tromper.

Djinn (génie secondaire)*

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	7+1*
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol	72 m (24 m)
Attaques :	1 (poing ou tourbillon) + spécial
Dégâts :	2-16 (poing) ou 2-12 (tourbillon)
Nbre rencontré :	1 (1)
Jet de protection :	guerrier 14
Moral :	12
Type de trésor :	—
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	850

Les djinns sont des créatures intelligentes et indépendantes, provenant des plans élémentaires de l'air. Ils ressemblent à des hommes de très grande taille, entourés de brume ou de nuages. Les djinns sont essentiellement magiques de nature et peuvent seulement être atteints par des armes magiques ou des sorts.

Un djinn peut se servir de chacun de ses 7 pouvoirs, 3 fois par jour. Ces pouvoirs sont les suivants : *manne* (comme un clerc de septième niveau), *création d'objets métalliques* jusqu'à 1.000 po de poids (temporaires ; type variable : or = 1 jour, fer = 1 round) ; *création d'objets de bois ou fragiles* jusqu'à 1.000 po de poids, mais ces objets sont permanents ; *invisibilité* ; *forme gazeuse* ; *tourbillon* (qui affectera la vue, l'ouïe, jusqu'à ce qu'il soit touché ou dissipé, le djinn n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir ces effets).

Le djinn dispose de deux formes d'attaque. Dans sa forme normale, il peut frapper du poing. Il peut aussi se transformer en *tourbillon*, un cône de 21 mètres de haut sur 3 mètres à sa partie supérieure, se déplaçant de 36 m (12 m). La transformation prend 5 rounds. Le djinn-tourbillon inflige 2-12 points de dégâts sur son passage et projette sur le côté les créatures de moins de deux DV, à moins qu'elles ne réussissent un jet de protection contre les rayons mortels. Si le djinn est tué, son esprit retourne dans son plan, Un djinn peut transporter 6.000 po de chargement, ou 12.000 po pendant trois tours en marchant, ou pendant 1 tour en volant. Après cet effort, le djinn doit se reposer pendant 1 tour.

Dryade

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	2*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	voir ci-dessous
Dégâts :	0
Nbre rencontré :	0 (1-6)
Jet de protection :	elfe 4
Moral :	6
Type de trésor :	D
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	25

Les dryades sont de magnifiques femmes-esprits des arbres, qui vivent dans les arbres, au cœur des forêts les plus denses. Elles sont très craintives et ne se battent pas. Elles soupçonnent toujours les étrangers de leur vouloir du mal. Si une dryade veut passer inaperçue, elle pourra se confondre totalement avec son arbre, ne faisant alors qu'un avec sa demeure. Cependant, elle peut attaquer des intrus qui se rapprochent trop en lançant un puissant sort de *charme-personnes*. La victime doit effectuer un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets du *charme*, mais avec une pénalité de –2. Si la victime est charmée, elle se rapprochera de l'arbre et y entrera ! À moins que la victime soit secourue immédiatement, elle disparaîtra pour toujours. Une dryade mourra si elle s'éloigne de plus de 72 mètres de son arbre-demeure. Elle ne survivra qu'un tour, puis mourra. La dryade cache son trésor sous les racines de son arbre-demeure.

Éfrit (secondaire)*

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	10*
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol	72 m (24 m)
Attaques :	1 poing
Dégâts :	2-16
Nbre rencontré :	1 (1)
Jet de protection :	guerrier 15
Moral :	12
Type de trésor :	—
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	1.600

Les éfrits sont des créatures indépendantes et magiques du plan élémentaire du feu. Ils apparaissent souvent sous forme de nuage de fumée qui se matérialise en géant entouré de flammes. L'air autour d'eux est toujours très chaud et enfumé. Les éfrits sont de nature magique et ne peuvent être atteints que par la magie ou par les armes magiques. S'il est tué, l'esprit de l'éfrit retourne sur son plan.

Cette créature peut *créer des objets, des illusions*, et devenir *invisible* comme le djinn. L'éfrit peut créer un *mur de flammes* trois fois par jour. Il peut aussi se transformer en *pilier de feu* qui embrasera tous les objets inflammables se trouvant dans un rayon de 2 mètres. Il peut rester sous cette forme pendant 3 rounds. Pendant ce temps, toutes ses attaques bénéficieront de 1-8 points de dégâts supplémentaires. Cette créature ne peut se transformer en *pilier de feu* qu'une fois par tour en cas d'extrême nécessité.

Un éfrit peut être invoqué par un puissant magicien (si les sorts adéquats sont connus). Une fois invoqué, il peut servir pendant 101 jours. Il n'aime pas servir et tentera de déformer les ordres en y obéissant à la lettre, de façon à embarrasser son maître. Les éfrits peuvent voler et transporter 10.000 po en vol. Ils attaqueront les djinns à vue.

Élémental*

Types	air, terre, feu, eau
Classe d'armure :	2, 0, ou –2 (voir ci-dessous)
Dés de vie :	8, 12, 16 (voir ci-dessous)
Déplacement :	air (vol) : 108 m (36 m)
	terre : 18 m (6 m)
	feu : 36 m (12 m)
	eau : 18 m (6 m)
	en nageant : 54 m (18 m)
Attaques :	1 ou spécial
Dégâts :	1-8, 2-16, ou 3-24
Nbre rencontré :	1 (1)
Jet de protection :	guerrier 8-16 (variable)
Moral :	10
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre

Système d'invocation	CA	DV	Valeur en XP	Dégâts	Jet de protection
Bâton	2	8	650	1-8	Guerrier 8
Objet	0	12	1,100	2-16	Guerrier 12
Sort	–2	16	1,350	3-24	Guerrier 16

L'élémental est une créature magique vivant sur un autre plan (un des plans élémentaires). Il ne peut être atteint que par des sorts ou des armes enchantées.

Elémental de bâton magique : le plus faible. Il est invoqué par un magicien doté d'un bâton magique spécial.

Elémental d'objet : il peut être invoqué par l'intermédiaire d'un objet magique.

Elémental de sort : il est invoqué par l'intermédiaire du sort approprié de 5e niveau.

Pour invoquer un élémental, le magicien doit disposer d'une grande quantité de l'élément concerné à portée de la main (air en extérieur, terre battue, une étendue d'eau ou de feu). Quand l'élémental arrive, il est hostile à priori et doit donc être contrôlé en permanence. La concentration de l'invocateur peut être interrompue s'il subit des dégâts ou s'il rate un jet de protection et, de plus, l'invocateur ne doit pas se déplacer de plus de la moitié de sa vitesse de progression, tant qu'il se concentre

Si cette concentration est interrompue, l'élémental attaquera. Une fois le contrôle perdu, il ne peut plus être récupéré. L'élémental attaquera toute créature s'interposant entre lui et l'invocateur.

Si ce dernier se trouve dans un endroit trop restreint pour la créature (voir notes ci dessous), celle-ci remplira tout l'espace, infligeant de cette manière des dégâts à l'invocateur et par la même occasion, brisant sa concentration. Cependant, un élémental ne peut pas outrepasser une *protection contre le mal*.

L'élémental disparaîtra si l'invocateur est tué, ou si ce dernier le renvoie sur son plan, ce qui nécessite un contrôle encore actif, ou encore, si la créature subit un sort de *dissipation de la magie*.

L'élémental d'air ressemble à un grand tourbillon de 60 cm de haut et de 15 cm de large pour chaque DV (un élémental de bâton ferait 4,80 m de haut sur 1,20 m de large). Au cours d'un combat, toutes les victimes de moins de 2 DV sont balayées à moins qu'elles ne réussissent un jet de protection contre les rayons mortels. L'élémental de l'air inflige 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures volantes.

L'élémental de terre ressemble à un énorme humanoïde, de 30 cm de haut pour chaque DV qu'il possède (un élémental de terre invoqué par un sort ferait 4,80 m de haut). Il est incapable de traverser une étendue d'eau mesurant plus que sa propre taille. Il inflige 1-8 points de dégâts supplémentaires à toutes les créatures se trouvant à terre.

L'élémental de feu ressemble à un pilier de flammes rugissantes, de 30 cm de hauteur sur 30 cm de diamètre pour chaque DV de la créature (un élémental de feu invoqué par l'intermédiaire d'un objet ferait 3,60 m de haut). Ce type de monstre est incapable de traverser une étendue d'eau mesurant plus que sa propre taille. Il inflige 1-8 points de dégâts supplémentaires à toutes les créatures dont les facultés sont basées sur le froid.

L'élémental d'eau ressemble à une vague d'eau de 15 cm de hauteur sur 60 cm de largeur pour chaque DV de la créature (un élémental de l'eau invoqué par l'intermédiaire d'un bâton ferait 1,20 m de haut). Il est incapable de se déplacer à plus de 18 mètres d'une étendue d'eau. Il peut infliger 1-8 points de dégâts additionnels contre des adversaires se trouvant dans l'eau.

Éléphant	**Normal**	**Préhistorique**
Classe d'armure :	5	3
Dés de vie :	9	15
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaques :	2 défenses ou 1 piétinement	2 défenses ou 1 piétinement
Dégâts :	2-8/2-8 ou 4-32	2-8/2-8 ou 4-32
Nbre rencontré :	0 (1-20)	0 (2-16)
Jet de protection :	guerrier 5	guerrier 8
Moral :	8	8
Type de trésor :	voir ci-dessous	voir ci-dessous
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	900	1.350

Les **éléphants** vivent à la limite des forêts tropicales. Ils peuvent être rencontrés seuls ou en troupeaux importants. Les mâles et les femelles sont dotés de défenses d'ivoire (100-600 po par défense). En combat, les éléphants chargent d'abord, si c'est possible, afin d'infliger des doubles dégâts. Pendant le round suivant ils se serviront de leurs défenses (75 % de chances) ou piétineront leurs adversaires (25 %).

L'éléphant préhistorique appelé **mastodonte** est en fait un grand éléphant recouvert de poils longs. Ses défenses valent de 200 à 800 po pièce. Ils vivent dans des régions glacées et retirées, ou dans les mondes perdus.

Géant	**Collines**	**Pierre**	**Glaces**	**Feu**	**Nuages**	**Tempêtes**
Classe d'armure :	4	4	4	4	4	2
Dés de vie :	8	9	10+1*	11+2*	13*	15**
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
Attaques :	1 arme	1 arme	1 arme	1 arme	1 arme	1 arme + spécial
Dégâts :	2-16	3-18	4-24	5-30	6-36	8-48 + spécial
Nbre rencontré :	1-4 (2-8)	1-2 (1-6)	1-2 (1-4)	1-2 (1-3)	1-2 (1-3)	1 (1-3)
Jet de protection :	guerrier 8	guerrier 9	guerrier 10	guerrier 11	guerrier 12	guerrier 15
Moral :	8	9	9	9	10	10
Type de trésor :	E + 5,000 po	E + 5,000 po	E + 5,000 po	E + 5,000 po	E + 5,000 po	E + 5,000 po
Alignement :	Chaotique	Neutre	Chaotique	Chaotique	Neutre	Loyal
Valeur en XP :	650	900	1.600	1.900	2.300	3.250

Les géants sont d'immenses monstres humanoïdes. Pour la plupart, ils sont toujours prêts à négocier lors d'une rencontre, car ils savent que les hommes et ceux qui leur ressemblent présentent un danger certain. Tous les géants sont capables de lancer des rochers comme des armes de jet, cependant, la portée peut varier. Un de ces projectiles touchant une cible inflige 3-18 points de dégâts. Les portées indiquées pour ces rochers sont exprimées en mètres (à l'intérieur d'un donjon, diviser ces distances par trois).

Géants des collines : ces brutes chevelues font 3,60 m de haut et sont d'une rare stupidité. Ils portent des peaux de bêtes et se servent de massues ou d'épieux pour combattre. Ils lancent parfois des rochers (25 %), mais leur portée est limitée (27/54/90). Ils vivent dans des collines ou au pied des montagnes et passent leur temps à piller les communautés d'humains pour se procurer de la nourriture et pour semer le malheur et la destruction.

Géants de pierre : ceux-ci font 4,20 mètres de haut et possèdent une peau d'un gris terne. Ils se servent d'énormes stalactites en guise de massues. Ils lancent également des rochers (90/180/270). Ils vivent dans des grottes ou dans des constructions de pierre très primitives et disposent de 1-4 ours des cavernes qui leur servent de gardiens (50 % de chances).

Géants des glaces : ces créatures terrifiantes ont une peau très pâle et des cheveux bleu clair, ou blond-blanc. Ils font jusqu'à 5,40 mètres de haut, portent une longue barbe, des peaux de bête et une armure de métal. Ils sont capables de lancer des rochers (54/120/180). Ils construisent souvent des forteresses de bois, au sommet de collines enneigées. Dans 20 % des cas, 3-18 ours polaires gardent les lieux, sinon, il y aura 6-36 loups (80 %). Ces géants ne sont pas affectés par les attaques basées sur le froid.

Géants de feu : ces géants ont une peau rouge vif, des cheveux et une barbe noirs. Ils font dans les 5 mètres de haut et portent une armure de cuivre ou de bronze. Ils lancent souvent des rochers (54/120/180). Les géants de feu vivent souvent près de volcans ou d'autres endroits également très chauds. Leurs châteaux sont souvent faits de boue noire cuite renforcée de métal. Il y aura sur les lieux, soit 1-3 hydres (20 % de chances), soit 3-18 cerbères (80 %) montant la garde. Ces géants ne sont pas affectés par les sorts basés sur le feu.

Géants des nuages : ces géants ont une peau et des cheveux blancs ou gris clair. Ils portent de longues robes pâles. Malgré leurs 6 mètres de haut, les géants des nuages ont un sens de l'odorat fort développé ne dépareillant pas avec leur acuité visuelle. Ils sont ainsi rarement surpris (1 chance sur 6). Ils peuvent lancer des rochers (portée 54/110/180). Ils vivent au plus profond de certaines montagnes, ou au cœur d'immenses masses nuageuses. Leur domaine est constamment gardé par 3-18 faucons géants (nuages et montagnes) ou par 6-36 loups géants (montagnes seulement). Les géants des nuages ont horreur d'être dérangés et peuvent décider de bloquer des cols pour décourager d'éventuels intrus.

Géants des tempêtes : ce sont les plus grands des géants, dépassant souvent 6,30 m de hauteur. Leur peau est couleur de bronze et leurs cheveux sont rouge flamboyant ou blond doré. Il est assez rare qu'ils lancent des rochers (10 % – portée : 140/280/420). Ils adorent les tempêtes et peuvent en créer une en 1 tour. Lors d'une tempête, le géant peut lancer un sort de *foudre* tous les 5 rounds. Cet éclair infligera des dégâts égaux aux points de vie restant au géant (un jet de protection réussi contre les sort divisera les dégâts par deux). Les géants des tempêtes vivent au sommet de grandes montagnes, dans des châteaux de nuages, ou dans des gouffres au cœur des océans. Leur domaine est toujours gardé par 2-8 griffons (montagnes et nuages) ou 3-18 crabes géants (sous l'eau). Ces géants sont immunisés contre la foudre.

Génie des Eaux

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 + spécial
Dégâts :	1-4 + charme
Nbre rencontré :	0 (2-40)
Jet de protection :	elfe 1
Moral :	6
Type de trésor :	B
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	13

Les génies des eaux sont de petits esprits de 90 cm de haut. Ils ressemblent à de petites femmes d'une très grande beauté, leur peau est vert pâle, bleu pâle ou gris vert. Ils ne combattent pas, mais tenteront de *charmer* un intrus. Dix génies des eaux peuvent combiner leurs forces pour lancer ce sort et, si la victime rate son jet de protection (contre les sorts), elle suivra les génies dans leur domaine et les servira pour une année entière. Chaque génie peut appliquer un sort de *respiration aquatique* sur leur victime, renouvelable chaque matin.

S'ils sont forcés à se battre, les génies se serviront de tridents (traiter comme des épieux) et de dagues ; chaque génie peut invoquer une perche géante qui lui viendra en aide. Les génies vivent dans les rivières et les lacs, installant leur repaire au plus profond des eaux.

Golem	**Bois**	**Os**	**Ambre**	**Bronze**
Classe d'armure :	7	2	6	0
Dés de vie :	2+2*	6*	10*	20**
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	54 m (18 m)	72 m (24 m)
Attaques :	1 poing	4 armes	2 griffes, 1 morsure	1 poing + spécial
Dégâts :	1-8	suivant l'arme	2-12/2-12/2-20	3-30 + spécial
Nbre rencontré :	1(1)	1(1)	1(1)	1(1)
Jet de protection :	guerrier 1	guerrier 4	guerrier 5	guerrier 10
Moral :	12	12	12	12
Type de trésor :	—	—	—	—
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	35	500	1.600	4.300

Le golem est un puissant monstre enchanté, créé par un magicien ou un clerc de haut niveau. Les golems peuvent être faits à partir de n'importe quoi, mais ceux qui sont décrits ici sont les plus courants. Le MD peut en créer d'autres, avec différents pouvoirs.
Les golems ne peuvent être atteints que par des armes magiques ou des sorts. Ils sont immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, et *paralysie* ainsi que tous les gaz (ils ne respirent pas). La création d'un golem revient cher et prend du temps. Elle est hors de portée des personnages dans le cadre des règles Expert de D&D.

Golem de bois : ces golems sont des imitations grossières d'un homme, de 1 mètre de haut. Ils se déplacent d'une façon assez raide et sont pénalisés de –1 sur leur initiative. Ils brûlent facilement (–2 sur leurs jets de protection contre le feu), et toutes ces attaques font 1 point de dégâts additionnels par dé de dégâts au golem de bois. Cependant, ces derniers sont immunisés contre les attaques basées sur le froid et tous les jets de projectiles, y compris le sort de *projectile magique*.

Golem d'os : Ceux-ci font 1,80 m de haut et sont faits à partir d'ossements humains regroupés pour imiter la forme d'un corps. Leurs quatre bras peuvent être rattachés n'importe où sur leur charpente osseuse, et chaque bras peut manier une arme séparément. Quatre armes individuelles ou deux armes à deux mains peuvent servir au golem lors d'un combat. Il pourra attaquer jusqu'à deux adversaires à la fois. Les golems d'os sont immunisés contre les attaques basées sur le feu, le froid ou l'électricité.

Golem d'ambre : ils ressemblent à des chats géants, des lions ou des tigres. Ce sont des poursuivants infaillibles, capables de *détecter l'invisible* dans un rayon de 18 mètres.

Golem de bronze : ces créations ressemblent plutôt à des géants de feu. Leur peau a la couleur de l'airain et leur sang apparaît comme du métal en fusion. Toute créature atteinte par un golem de bronze subit une perte de 1-10 points de vie supplémentaires à cause de la chaleur se dégageant du golem (sauf si elle peut résister au feu). Un personnage qui atteint le golem avec une arme tranchante doit effectuer un jet de protection contre les rayons mortels, ou subir 2-12 points de dégâts à cause du « sang » en fusion jaillissant de la blessure. Les golems de bronze ne sont pas affectés par les attaques basées sur le feu.

Gorgone

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	8*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 corne ou 1 souffle
Dégâts :	2-12 ou pétrification
Nbre rencontré :	1-2 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 8
Moral :	8
Type de trésor :	E
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	1.200

La gorgone est un monstre magique à l'apparence de taureau, recouvert de grandes écailles métalliques et vivant habituellement dans les plaines ou dans les collines. Elle peut attaquer, soit avec ses cornes (éventuellement en chargeant pour des dégâts doubles), soit avec son horrible souffle. Celui-ci forme un nuage de vapeur de 18 mètres de long sur 3 mètres de large. Ceux qui s'y trouvent doivent réussir leur jet de protection contre la pétrification ou être transformés en statue de pierre. Les gorgones sont immunisées contre les effets de leur propre souffle et toutes autres sortes d'attaques de pétrification.

Griffon

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	7
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol	108 m (36 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-4/1-4/2-16
Nbre rencontré :	1 (2-16)
Jet de protection :	guerrier 4
Moral :	8
Type de trésor :	E
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	450

Le griffon est un monstre de grande taille, avec les ailes, les pattes et la tête d'un aigle mais avec l'arrière d'un lion. Sa proie favorite est le cheval. Quand un griffon se trouve dans un rayon de 36 mètres d'un cheval, il doit effectuer un jet sous le moral ou attaquer immédiatement. Les griffons sont très forts et peuvent effectuer une attaque en piqué et enlever un cheval. Ils se déplacent alors à demi-vitesse.

Les griffons sauvages attaqueront tout ce qui se rapproche de leur nid. Ils peuvent être dressés s'ils sont capturés tout jeunes ; ils deviennent alors de fidèles et loyales montures, d'un tempérament fougueux. Les griffons dressés ont de fortes chances d'attaquer des chevaux, et sont donc toujours soumis au jet sous le moral indiqué ci-dessus.

Hippogriffe

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	3+1
Déplacement :	54 m (18 m)
En vol	108 m (36 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-6/1-6/1-10
Nbre rencontré :	0 (2-16)
Jet de protection :	guerrier 2
Moral :	8
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	50

L'hippogriffe est une créature fantastique, moitié aigle, moitié cheval (partie arrière). Les hippogriffes peuvent être dressés pour devenir des montures. Ils attaqueront les pégases qui sont leurs ennemis naturels. Les hippogriffes font leur nid sur des pitons rocheux et peuvent effectuer des attaques en piqué si des intrus escaladent la paroi à proximité de leur repaire. Ils peuvent enlever un homme et le lâcher dans le vide.

Humain

	Brigand	Boucanier & Pirate	Derviche	Marchand	Noble	Nomade
Classe d'armure :	variable	variable	variable	5	2	Variable
Dés de vie :	1	1	1	1	3-8	1
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)	18 m (6 m)	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme	1 arme	1 arme	1 arme	1 arme	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme	suivant l'arme	suivant l'arme	suivant l'arme	suivant l'arme	suivant l'arme
Nbre rencontré :	0 (10-40)	0 (spécial)	0 (20-70)	0 (1-20)	0 (2-12)	0 (10-40)
Jet de protection :	guerrier 1	guerrier 1	guerrier 1	guerrier 1	guerrier 3-8	guerrier 1
Moral :	8	6 (7)	10	variable	8	8
Type de trésor :	A	A	A	A	V x 3	A
Alignement :	Chaotique	Neutre (Chaotique)	Loyal	Neutre	Au choix	Neutre
Valeur en XP :	– Tous variables –					

La plupart des groupes d'hommes sont commandés par un chef (un personnage de plus haut niveau, avec une meilleure armure, plus de points de vie, de meilleurs jets de protection et, éventuellement, de la magie – dans ce cas, reportez-vous à la page 26 pour déterminer les chances qu'il ait des objets magiques). Les hommes dressent habituellement de grands camps. La plus grande partie du trésor se trouve au camp.

Brigands : les brigands sont organisés en bandes indisciplinées se composant de hors-la-loi ou de mercenaires renégats. Ils vivent du pillage des caravanes et des raids sur les villages de la région. Pour chaque groupe de 20 brigands, il y aura un guerrier du deuxième niveau qui les dirigera. Pour chaque groupe de 40 brigands, il y aura en plus un guerrier du 4e niveau qui commandera la totalité du groupe.

La moitié des brigands portent une armure de cuir, un bouclier, un arc court et une épée. Les autres sont à cheval, et portent la cotte de mailles, le bouclier et l'épée. Les chefs portent l'armure de plates, l'épée, la lance et montent des chevaux de guerre dotés d'un caparaçon.

Les brigands se regroupent souvent entre eux, dans un camp fortifié de 50 à 300 hommes. Un camp est toujours dirigé par un guerrier 9e, avec un lieutenant, guerrier 5e pour chaque série de 50 brigands. Il y a aussi une chance sur deux qu'un magicien de niveau 9-11 vive parmi eux, ainsi qu'un clerc (30 % de chances) du 8e niveau.

Boucaniers (& pirates) : les boucaniers vivent sur les mers, les rivières, les grands lacs ou les océans. Ils vivent du pillage des villes côtières, de la capture de vaisseaux et de la revente de leurs prises sur les marchés. Les pirates sont des marins qui attaquent spécialement d'autres vaisseaux, des villes côtières ou qui pratiquent le trafic d'esclaves. Tristement célèbres pour leur cruauté envers les prisonniers, ils s'attaquent entre eux occasionnellement s'il y a une chance de profit. Le nombre de pirates ou de boucaniers rencontrés varie suivant le nombre de leurs navires et leur taille.

Vaisseaux	Nbre de navires	Nbre d'hommes par navire
Bateau à fond plat	1-8	10-20
Petite galère	1-6	20-40
Drakkar	1-4	30-50
Vaisseau de guerre (à voile)	1-3	40-80

Choisissez un type de vaisseau suivant la région ou le type de la côte. Pour davantage d'informations sur les navires, reportez-vous à la page 45, sur les aventures nautiques.

Les boucaniers et les pirates sont organisés de la manière qui suit :

ORGANISATION DES TROUPES

Armes et armures	Pourcentage des hommes Boucaniers	Pirates
Cuir/épée	60 %	50 %
Cuir/épée/arbalète	30 %	35 %
Cotte de mailles / épée (boucaniers + arbalète)	10 %	15 %

Pour chaque groupe de 30 **boucaniers**, il y aura un guerrier additionnel de 4[e] niveau dirigeant le groupe. Pour chaque navire, il y aura un guerrier de 7[e] niveau faisant office de capitaine et un guerrier 9[e] commandant la flotte. Il y a 30 % de chances qu'un magicien soit présent (niveau 10-11) avec le capitaine et 25 % de chances qu'il y ait aussi un clerc (niveau 8).

Pour chaque groupe de 30 **pirates**, il y a un guerrier additionnel (niveau 4) dirigeant le groupe. Pour chaque groupe de 50 pirates, ou par navire, il y aura un guerrier 5[e], faisant office de capitaine. Pour chaque groupe de 100 pirates, ou une flotte, il y aura un commandant-guerrier de 8[e] niveau. Pour chaque flotte de 300 pirates ou plus, il y aura un Seigneur-Pirate (guerrier 11[e]), commandant de la flotte, avec 75 % de chances d'avoir un magicien (9/10[e] niveau).

Les boucaniers et les pirates peuvent transporter leurs trésors avec eux ou les avoir enterrés. Ils posséderont une carte de l'endroit où se trouve ce butin. Le trésor indiqué est valable pour l'ensemble de la flotte et peut être réparti au choix. Les pirates peuvent aussi avoir 1-3 prisonniers (25 % de chances) en attente d'une rançon.

Les villes côtières bien défendues servent souvent de paradis aux pirates et aux boucaniers. Ce sont d'infâmes et dangereux coupe-gorges, mais les aventures y sont monnaie courante.

Derviches : les derviches se regroupent souvent en camps ou en tribus de 300 individus, menés par un clerc de 10[e] niveau. Ce camp se composera de tentes (75 % de chances) ou d'une palissade de bois ou de briques (25 %). Les femmes et les enfants y habitent aussi et y gardent leur bétail ainsi que leurs trésors. Les derviches sont connus pour leur fanatisme religieux et leur intolérance envers les autres croyances. En de rares occasions, le village partira en « Djihad » (guerre sainte) dans le but de capturer ou tuer tous ceux qui ont d'autres religions. Les prisonniers ont la possibilité de se convertir ; s'ils refusent, ils risquent d'être exécutés ou réduits en esclavage. Les personnages Loyaux pourront être invités à se joindre à cette croisade et ceux qui refuseront seront perçus avec suspicion à moins qu'ils aient une bonne excuse pour leur abstention.

Marchands : les marchands se déplacent en caravanes, de ville en ville, achetant et revendant divers produits (vins, soies, joyaux, métaux précieux, etc.). Ceux qui se déplacent en caravane le font à cheval, à dos de chameau pour le désert, ou à dos de mule pour les montagnes. Les marchands portent généralement une cotte de mailles et se battent à la dague ou à l'épée. La table suivante donne l'organisation typique d'une caravane.

ORGANISATION D'UNE CARAVANE

Marchands	Chariots	Guerriers N1	N2-3	N4-5	Animaux Supp.
5	10	20	2	1	1-12
10	20	40	4	1	1-12
15	30	60	6	1	1-12
20	40	80	8	1	1-12

Tous les guerriers sont CA 4, se servent d'épées, de dagues ou d'arbalètes. Les animaux supplémentaires peuvent être des mules, des chevaux ou des chameaux. Si la caravane fait moins de 20 chariots, le trésor devrait être réduit en conséquence.

Nobles : ceci est un terme général pour les membres d'une certaine classe sociale. Il ne s'applique pas aux membres d'une famille royale. Les nobles rencontrés seront en général des guerriers portant l'armure de plates et le bouclier. Chaque noble est accompagné de son écuyer (servant-guerrier de 2[e] niveau) et peut disposer d'une douzaine de suivants et d'hommes qu'il a engagés à son service, suivant le MD. Le MD peut créer des titres pour les nobles, en se servant de la structure sociale de sa campagne. Les titres traditionnels sont les suivants :

Baron/baronne	Émir	Margrave
Comte/comtesse	Khan	Sheikh
Duc/duchesse	Chevalier	

Nomades : ces tribus peuvent être pacifiques ou hostiles et de n'importe quel alignement. Les petites bandes que l'on rencontre lors de la chasse dans les contrées sauvages font en fait partie de tribus plus importantes. Tous les trésors sont conservés au camp principal. Les nomades sont d'excellents marchands et connaissent souvent des endroits fort lointains. Ils sont cependant assez superstitieux. Les bandes de nomades sont organisées de la manière suivante :

ORGANISATION DES NOMADES DU DÉSERT

Armes et armures	Pourcentage d'hommes
Cuir, lance, bouclier plus cheval/chameau	50 %
Cuir, arc, plus cheval/chameau	20 %
Cotte de mailles, lance, bouclier, cheval/chameau	30 %

ORGANISATION DES NOMADES DES STEPPES

Armes et armures	Pourcentage d'hommes
Cuir, lance, bouclier plus cheval de selle	20 %
Cuir, arc, plus cheval de selle	50 %
Cotte de mailles, arc, plus cheval de selle	20 %
Cotte de mailles, lance, bouclier, cheval de selle ou de guerre	10 %

Pour chaque groupe de 25 hommes, un guerrier supplémentaire du deuxième niveau sera présent. Pour chaque groupe de 40 nomades, un guerrier 4[e] les dirigera. Les tribus nomades peuvent avoir jusqu'à 300 individus en état de combattre, habitant dans des huttes ou des tentes. En plus des chefs mentionnés ci-dessus, il y a un guerrier du 5[e] niveau pour chaque centaine d'hommes et un du 8[e] faisant office de chef de clan ou de tribu. Au camp principal, il y a 50 % de chances qu'un clerc 9[e] soit présent, ainsi qu'un magicien 8[e] (25 %).

Homme-poisson

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1-4
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	0 (1-20)
Jet de protection :	guerrier 1-4
Moral :	8
Type de trésor :	A
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	10, 20, 35, 75

Les hommes-poissons ont le torse d'un humain et le bas du corps d'un grand poisson. Ils sont armés d'épieux, de tridents (traiter comme des épieux) ou de dagues. Ils vivent dans les eaux côtières où ils chassent le poisson ou cultivent les algues. En dehors des chefs, les hommes-poissons ont un dé de vie et effectuent leurs jets de protection comme des guerriers de premier niveau.

Le nombre rencontré indiqué dans les caractéristiques ci-dessus, représente seulement un petit groupe de chasseurs. Les hommes-poissons se regroupent généralement en villages de 100-300 individus. Pour 10 hommes-poissons rencontrés, il y aura un chef à 2 DV. Pour chaque cinquantaine, il y aura en plus un chef à 4 DV. Les hommes-poissons effectuent leurs jets de protection comme des guerriers de niveau égal à leurs DV. Pour protéger leurs demeures, les hommes-poissons disposent de quelques animaux marins dressés ou de monstres montant la garde.

Hydre

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	5-12
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	5-12
Dégâts :	1-10 chaque
Nbre rencontré :	1 (1)
Jet de protection :	guerrier 5-12
Moral :	11
Type de trésor :	B
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	175, 275, 450, 650, 900 ou 1.100

L'hydre est une grande créature possédant un corps de dragon et 5-12 têtes de serpent. Elle a 1 DV pour chaque tête et chacune d'elles a 8 points de vie. Les jets de protection se font comme un guerrier de niveau égal au nombre de DV de la créature. L'hydre attaquera avec toutes ses têtes à chaque round. Pour chaque groupe de 8 points de dégâts infligés à l'hydre, celle-ci perdra une tête. *Par exemple* : si une hydre à 7 têtes perdait 18 points de vie, elle ne pourrait plus attaquer qu'avec 5 têtes au round suivant.

Vous pouvez créer des hydres spéciales. Elles peuvent disposer de morsures venimeuses ou cracher du feu (comme les cerbères, pour 8 points de dégâts par tête). Ces créatures devraient être utilisées afin de garder des trésors spéciaux.

Hydre de mer : ces montres se sont adaptés à la vie aquatique. Ils sont dotés de nageoires plutôt que de pattes. En dehors de ce détail, ils sont similaires à leurs cousins terrestres.

Hydre volante : elles sont rarissimes et très dangereuses. Elles disposent d'ailes de chauves-souris et on les confond souvent avec des dragons ou des wiverns. Elles peuvent effectuer des attaques en rase-mottes et combattre avec trois têtes, chacune d'elles étant alors capable d'enlever une proie de la taille d'un homme. La vitesse de déplacement de ces créatures est de 18 m par round, moins 3 mètres par victime enlevée. Elles ont 5 à 9** DV.

Licorne

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	4*
Déplacement :	72 m (24 m)
Attaques :	2 sabots/1 corne
Dégâts :	1-8 chacun
Nbre rencontré :	1-2 (1-8)
Jet de protection :	guerrier 8
Moral :	7 (9)
Type de trésor :	—
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	125

La licorne ressemble à un cheval aux formes élancées, doté d'une corne sur le front. C'est une créature farouche qui peut se défendre férocement lorsqu'elle est prise au piège. Seule une véritable jeune fille pourra lui parler ou la chevaucher. Elle peut se *téléporter* avec sa cavalière jusqu'à une distance de 108 mètres, une fois par jour. Le moral de la licorne augmente à 9 quand elle est avec sa cavalière.

Manticore

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	6+1*
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol	54 m (18 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure ou 6 dards
Dégâts :	1-4/1-4/2-8 ou 1-6 chaque
Nbre rencontré :	1-2 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 6
Moral :	9
Type de trésor :	D
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	650

La manticore est un horrible monstre avec un corps de lion, des ailes de chauve-souris, une queue hérissée de pointes et le visage d'un homme avec des crocs. L'homme est sa nourriture préférée. Sa queue est dotée de 24 dards qui peuvent être projetés au rythme de 1-6 par round, y compris en vol (portée : 45/90/170 m). Deux dards repoussent par jour. Les manticores habitent dans les montagnes sauvages. Elles passent leur temps à pister les hommes, en préparant des embuscades grâce à leurs dards lorsque les hommes s'arrêtent pour se reposer.

Momie*

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	5+1**
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 contact
Dégâts :	1-12 + maladie
Nbre rencontré :	1-4 (1-12)
Jet de protection :	guerrier 5
Moral :	12
Type de trésor :	D
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	575

Les momies sont des **morts-vivants** qui rôdent près des ruines désertes ou des cimetières abandonnés. Un personnage rencontrant une momie doit effectuer un jet de protection contre la pétrification ou s'arrêter, paralysé par la peur, jusqu'à ce que la momie soit hors de son champ de vision. En plus des dégâts, le contact avec une momie transmet une maladie (pas de jet de protection). Cette infection horrible fait pourrir le corps de la victime, ne permettant plus aucun soin d'origine magique et réduisant de 90 % la vitesse de guérison normale. Cette maladie persiste jusqu'à ce qu'elle soit guérie par la magie.

Les momies ne sont affectées que par les sorts, les objets magiques, les armes magiques, qui, dans leur totalité, ne font que des demi-dégâts. Les momies sont immunisées contre les sorts de *sommeil, charme et paralysie*.

Mort-vivant :

(voir **momie**, **spectre**, **vampire**, et **apparition**).

Les morts-vivants sont des créatures malfaisantes existant grâce à la magie noire. Toutes ces créatures étaient vivantes à l'origine. Elles ne sont pas atteintes par les attaques spéciales affectant les créatures vivantes (comme le poison, ou les sorts affectant l'esprit : *sommeil*, *charme-personnes* et *paralysie*). Les morts-vivants ne font aucun bruit.



Nuée d'insectes*

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	2*, 3* ou 4*
Déplacement :	9 m (3 m)
En vol	18 m (6 m)
Attaques :	1 secteur
Dégâts :	voir ci-dessous
Nbre rencontré :	1 nuée (1-3 nuées)
Jet de protection :	homme normal
Moral :	11
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	25, 50 ou 125

Une nuée d'insectes n'est pas une simple créature mais plutôt un ensemble de petits insectes agissant ensemble. Ils peuvent être attirés par de la lumière, des odeurs particulières, ou peuvent défendre leur nid. La nuée d'insectes remplit un espace de 3 x 3 x 9 mètres, ou plus. Ces insectes de taille normale sont : soit des insectes rampants (fourmis, mille-pattes, ou araignées), soit des insectes volants (abeilles, guêpes) ou les deux à la fois (sauterelles ou hannetons).

La nuée d'insectes n'a pas besoin de jet pour toucher ; elle agit comme une zone d'effet. Toutes les victimes s'y trouvant (et tous les monstres de CA 5 ou mieux) subissent une perte de 2 points de vie par round. Les victimes sans armure (ou les monstres de CA 6 ou plus) perdent 4 points de vie par round. Les victimes qui courent hors de la nuée ou qui chassent les insectes ne prennent qu'un point de dégâts par round.

Si la nuée est « atteinte » les insectes poursuivront leurs victimes presque sans faillir (d'où le moral de 11). La seule manière de se débarrasser des insectes est de disparaître de leur vue (se cacher derrière un coin, ou par la magie) ou en plongeant sous de l'eau, ce qui tue tous les insectes en 1 round (temps pendant lequel les dégâts sont infligés normalement).

Une victime peut tenter de chasser les insectes. Il faut utiliser une arme ou une torche ; les tentatives visant à chasser les insectes avec les mains ou les bras restent sans effet.

Pégase

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	2+2
Déplacement :	72 m (24 m)
En vol	144 m (48 m)
Attaques :	2 sabots
Dégâts :	1-6/1-6
Nbre rencontré :	0 (1-12)
Jet de protection :	guerrier 2
Moral :	8
Type de trésor :	—
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	25

Ces chevaux volants, semi-intelligents, sont farouches et sauvages. Ils ne peuvent pas être dressés, mais serviront des personnages loyaux (seulement) s'ils sont capturés et entraînés dans ce but depuis leur naissance. Les pégases sont les ennemis naturels des hippogriffes.

Pourceau maléfique*

Classe d'armure :	3 (9)
Dés de vie :	9*
Déplacement :	54 m (18 m)
Sous forme humaine	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure ou 1 coup
Dégâts :	2-12 ou suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-3 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 9
Moral :	10
Type de trésor :	C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	1.600

Le pourceau maléfique apparaît soit sous la forme d'un énorme goret, soit sous la forme d'un homme obèse et répugnant. Il s'agit en fait d'une sorte de lycanthrope qui ne peut être atteint que par des armes magiques ou en argent. Le pourceau maléfique peut changer de forme à volonté, mais seulement pendant les heures de la nuit. Cette créature préfère vivre dans les alentours des communautés humaines, particulièrement des marais ou des forêts. Ce sont des carnivores, très friands de chair humaine ; ainsi ils prépareront des embuscades si possible.

Chaque pourceau maléfique peut lancer un sort de *charme-personnes* trois fois par jour. Il peut se servir de ce sort sous sa forme humaine ou porcine. Les jets de protection contre ce sort sont pénalisés de –2. Il est courant que ces créatures aient 1d4-1 personnages sous leur emprise.



Poissons, géants

	Perche géante	Rascasse géante	Esturgeon géant
Classe d'armure :	7	7	0
Dés de vie :	2	5+5*	10+2*
Déplacement :	36 m (12 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure	4 épines + poison	1 morsure
Dégâts :	1-6	1-4 chaque + poison	2-20
Nbre rencontré :	0 (2-8)	0 (2-8)	0 (1-2)
Jet de protection :	guerrier 1	guerrier 3	guerrier 5
Moral :	8	8	9
Type de trésor :	—	—	—
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	20	225	1.600

Les poissons géants décrits ici sont les plus courants. Bien d'autres existent et le MD peut en créer autant qu'il le désire.

Perche géante : ce sont normalement des poissons plutôt craintifs, mais il arrive qu'ils attaquent quand une proie de la taille d'un petite-gens (ou plus petite) flotte à proximité. Ils peuvent aussi être invoqués par les génies des eaux pour les aider à combattre.

Rascasse géante : ce poisson vivant dans les eaux salées et peu profondes est très difficile à repérer. Des observateurs pourraient le confondre avec un rocher ou une excroissance de corail (70 % de chances). S'il est dérangé, le poisson attaquera pour chasser ces intrus. S'il est touché, par accident, il répondra avec ses 4 dards venimeux (1-4 points de dégâts par dard). La victime doit réussir un jet de protection contre le poison ou périr empoisonnée. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce poisson est relativement paisible et attaquera seulement quand il est dérangé.

Esturgeon géant : cette dangereuse créature fait presque 9 mètres de long. Elle est protégée par une épaisse couche d'écailles. L'esturgeon est capable d'avaler une proie avec un score de 18 ou plus. La victime subit une perte de 2-12 points de vie et doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou être paralysée. Dans le cas contraire, la victime peut attaquer la créature depuis l'intérieur.

Ptérodactyle

	Normal	Ptéranodon
Classe d'armure :	7	6
Dés de vie :	1	5
Déplacement :	54 m (18 m)	72 m(36 m)
Attaques :	1 bec	1 bec
Dégâts :	1-3	1-12
Nbre rencontré :	0 (2-8)	0 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 1	guerrier 3
Moral :	7	8
Type de trésor :	—	V
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	10	175

Les **ptérodactyles** sont des reptiles similaires aux chauves-souris, avec une envergure de 2 à 3 mètres. Ils chassent des animaux de petite et moyenne taille, en planant lentement dans les différents courants aériens. Poussées par la faim, ces créatures peuvent attaquer des êtres humains.

Le **ptéranodon** est un ptérodactyle géant. Il est plus agressif et attaquera souvent des humains ou des humanoïdes. Son envergure atteint les 15 mètres et il peut effectuer des attaques en rase-mottes afin d'enlever une victime de taille humaine ou moins. Les ptéranodons vivent seulement dans les climats chauds, souvent dans les « pays perdus ».

Pudding noir*

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	10*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1
Dégâts :	3-24
Nbre rencontré :	1 (0)
Jet de protection :	guerrier 5
Moral :	12
Type de trésor :	voir ci-dessous
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	1,600

Le pudding noir est une créature amorphe et non-intelligente de 1,5 à 9 mètres de diamètre. Les puddings ont toujours faim ; ils dissolvent le bois et rongent le métal en un tour. Ils ne peuvent pas affecter la pierre. Ils se déplacent sur le sol ou sur les murs, ou passent par de petites ouvertures. Le pudding ne peut être tué que par le feu ; les autres attaques (armes ou sorts) ne pouvant que briser le pudding en plusieurs petits puddings qui auront 2DV chacun et infligeront 1-8 points de dégâts par attaque. Cependant, une *épée de flammes* infligera des dégâts normaux. Les puddings n'ont généralement pas de trésor, mais des gemmes (appartenant aux victimes précédentes) pourront être retrouvées dans les parages.

Rhagodessa

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4+2
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 patte/1 morsure
Dégâts :	0 + ventouses/2-16
Nbre rencontré :	1-4 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 2
Moral :	9
Type de trésor :	U
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	125

Le rhagodessa est en fait une araignée géante carnivore, de la taille d'un petit cheval. Il est doté d'une tête aux mâchoires disproportionnées (mandibules) de couleur jaune, et d'un thorax brun sombre. Il dispose de 5 paires de pattes ; celles de devant se terminent en ventouse afin de retenir ses proies. Un coup porté par une de ces pattes n'inflige pas de dégâts, mais signifie plutôt que la victime est retenue par une ventouse. Au round suivant, la proie est attirée vers les mandibules et automatiquement mordue. Le rhagodessa est nocturne et chasse dans l'obscurité. On le trouve dans de sombres cavernes, sur les voûtes ou les parois verticales.

Sangsue, géante

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	6
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1-6
Nbre rencontré :	0 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 3
Moral :	10
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	275

La sangsue géante est un horrible ver vivant dans les marais, faisant jusqu'à 1 mètre de long. Elle attaque en se servant de l'effet de succion de sa gueule. Si elle atteint sa proie, elle reste accrochée à sa peau et lui inflige 1-6 points de dégâts par round. Une sangsue géante doit être tuée pour être décrochée d'une victime. Si cette dernière meurt, la sangsue se détache et va se cacher dans la fange à proximité afin de digérer son repas.

Rock

Rock	Petit	Grand	Géant
Classe d'armure :	4	2	0
Dés de vie :	6	12	36
Déplacement :	18 m (6 m)	18 m (6 m)	18 m (6 m)
En vol	144 m (48 m)	144 m (48 m)	144 m (48 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	2-5/2-5/2-12	1-8/1-8/2-20	3-18/3-18/8-48
Nbre rencontré :	0 (1-12)	0 (1-8)	0 (1)
Jet de protection :	guerrier 3	guerrier 6	guerrier 18
Moral :	8	9	10
Type de trésor :	I	I	I
Alignement :	Loyal	Loyal	Loyal
Valeur en XP :	275	1.100	6.250

Les rocks sont d'immenses oiseaux ressemblant à des aigles. Ils sont très Loyaux et même parfois hostiles aux Neutres (–1 sur les jets de réaction) et aux Chaotiques (–2 aux jets de réaction). Les rocks préfèrent la solitude et attaqueront en rase-mottes tout intrus, à moins qu'on ne les approche avec certaines précautions. Leurs nids se trouvent dans les plus hautes montagnes et peuvent contenir (50 % de chances) 1-6 œufs ou petits. Les rocks ne font jamais de jets sous leur moral s'ils sont dans leur repaire (note : le rock géant a tous ses jets de protection à 2 comme un guerrier 36[e]).

S'ils sont capturés lorsqu'ils sont encore des oisillons, ou avant l'éclosion, les rocks pourront être entraînés à devenir des montures.

Scorpion, géant

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	4*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	2 pinces/1 dard
Dégâts :	1-10/1-10/1-4 + poison
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 2
Moral :	11
Type de trésor :	V
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	125

Le scorpion géant a la taille d'un petit cheval et vit dans des cavernes, des déserts ou des ruines. Il attaque généralement à vue, en tentant de saisir sa victime puis en l'empoisonnant à l'aide de son dard. Si un personnage est tenu par une des deux pinces, le dard attaque à +2. Si ce dernier touche, le personnage doit alors réussir un jet de protection contre le poison sinon il meurt à cause du venin.

Salamandre*

Salamandre*	Feu	Glaces
Classe d'armure :	2	3
Dés de vie :	8*	12*
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure	4 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-4/1-4/1-8	1-6x4/2-12
Nbre rencontré :	2-5 (2-8)	1-3 (1-3)
Jet de protection :	guerrier 8	guerrier 12
Moral :	8	9
Type de trésor :	F	E
Alignement :	Neutre	Chaotique
Valeur en XP :	1.200	1.900

Les salamandres sont des créatures libres provenant des plans élémentaires, courantes dans ces mondes mais rarissimes ailleurs. Elles ressemblent toutes les deux à des lézards géants ; la salamandre de feu provient des plans élémentaires du feu, la salamandre des glaces provenant des plans élémentaires de la terre. Les deux types sont des ennemis mortels et s'attaqueront à vue.

Salamandre du feu : ce monstre est un lézard serpent, de 3,6 à 4,8 mètres de long, avec des écailles jaune orangé ou rouge sang. Il est intelligent et quand il n'est pas sur son plan, il préférera vivre près des volcans ou dans des contrées très chaudes. Il est immunisé contre le feu. Toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres perdront 1-8 points de vie à cause de l'intense chaleur s'en dégageant.

Salamandre des glaces : ce monstre possède 6 pattes et des écailles d'un blanc bleuté. Quand il n'est pas sur son plan, il aura tendance à habiter des mondes glacés, ou des steppes froides. Il attaque de ses quatre pattes et de ses crocs. Il est totalement immunisé contre le froid. Toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres perdront 1-8 points de vie à cause du froid extrême qui s'en dégage.

Monstres

Spectre*

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	6**
Déplacement :	45 m (15 m)
En vol	90 m (30 m)
Attaques :	1 contact
Dégâts :	1-8 + double perte d'énergie
Nbre rencontré :	1-4 (1-8)
Jet de protection :	guerrier 6
Moral :	11
Type de trésor :	E
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	725

Les spectres sont parmi les plus dangereux des morts-vivants. Ils n'ont pas de corps physique et peuvent seulement être atteints par des armes magiques ou des sorts. Les armes en argent ne leur font aucun effet. Comme tous les morts-vivants, les sorts de *charme, sommeil et paralysie* ne les affectent pas.

Un coup porté par un spectre inflige 1-8 points de dégâts et cause la perte de deux niveaux d'expérience (perte d'énergie). Un personnage tué par un spectre en devient un lui-même, sous le contrôle de l'autre spectre.

Sylvanien

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	8*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	2 branches
Dégâts :	2-12/2-12
Nbre rencontré :	0 (1-8)
Jet de protection :	guerrier 8
Moral :	9
Type de trésor :	C
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	1.200

Le sylvanien est une créature intelligente, de 5,40 mètres de haut, et ressemblant à un arbre. Il n'est intéressé que par la protection de la forêt et de la vie végétale. Les sylvaniens parlent une langue compliquée et très lente, et ne font jamais confiance à ceux qui se servent du feu. Bien que les armes normales peuvent les atteindre, celles qui ne sont pas dotées d'une pointe ou d'un côté tranchant ne font qu'un point de dégâts par coup (plus les bonus de magie et de force). Toutes les rencontres avec des sylvaniens se font à 30 mètres ou moins, dans la mesure où ces derniers sont similaires aux arbres. Ils peuvent ainsi surprendre leurs adversaires sur un résultat de 1-3 sur 1d6.

Chaque sylvanien peut animer deux arbres normaux dans un rayon de 18 mètres pour les faire avancer et combattre comme des sylvaniens. Ces derniers peuvent changer d'arbre et en animer d'autres d'un round à un autre.

Termites aquatiques

Termites aquatiques	Marais	Eau douce	Eau salée
Classe d'armure :	4	6	5
Dés de vie :	1+1	2+1	4
Déplacement :	27 m (9 m)	36 m (12 m)	54 m (18 m)
Attaques :	spécial	spécial	spécial
Dégâts :	1-3	1-4	1-6
Nbre rencontré :	0 (1-4)	0 (1-3)	0 (2-7)
Jet de protection :	guerrier 1	guerrier 2	guerrier 3
Moral :	10	8	11
Type de trésor :	—	—	—
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	15	25	75

Les termites aquatiques font entre 30 cm et 1,50 mètres de long. Les plus grands vivent dans les océans. Ils ont tous la forme de termites normaux en dehors d'un ventricule qui leur sert à expulser de l'eau afin de se déplacer, et à contenir leur nourriture. Quand ce ventricule est plein, le termite ressemble à une baudruche sphérique avec une petite tête d'insecte sur le devant.

La créature ne mord pas à moins d'être prise au piège ; sinon elle projette un nuage d'encre noire pour se défendre. En dehors de l'eau, le termite effectue un jet pour toucher avec son encre. La victime doit réussir un jet de protection contre le poison pour échapper aux effets paralysants de l'encre qui durent 1 tour. Sous la surface de l'eau, l'encre ne paralyse pas mais sert surtout à dissimuler la fuite du termite.

La menace représentée par ces créatures concerne surtout les navires. Elles s'accrochent aux coques et infligent 1 point de dégâts structurel avant de se décrocher. Il y a 50 % de chances par round qu'un personnage repère le travail de ces termites, ainsi que les voies d'eau.

Tricératops

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	11
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 piétinement ou 1 coup de corne
Dégâts :	3-18 chaque
Nbre rencontré :	0 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 6
Moral :	8
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	1,100

Le tricératops est un reptilien quadrupède lourdement musclé, de 4,20 mètres de haut sur 12 mètres de long. Trois cornes se dressent sur la crête osseuse protégeant sa tête. Bien qu'il soit herbivore, il est dangereusement agressif et attaquera à vue dans la plupart des cas. Il peut charger (et infliger des dégâts doubles) lors de sa première attaque. Les tricératops vivent dans les mondes oubliés.

Troll

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	6+3*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-6/1-6/1-10
Nbre rencontré :	1-8 (1-8)
Jet de protection :	guerrier 6
Moral :	10 (8)
Type de trésor :	D
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	650

Les trolls font 2,40 mètres de haut. Ils ont une apparence de maigreur qui fait ressortir la consistance caoutchouteuse de leur peau verte. Ils sont particulièrement friands de chair humaine. Les ruines abandonnées (appartenant à leurs anciennes victimes) servent souvent de demeure aux trolls.

Ils sont très forts et déchirent leurs adversaires à l'aide de leurs griffes et de leurs crocs tranchants. Grâce à leur faculté de régénérescence, ils peuvent guérir rapidement leurs blessures et même faire repousser des membres manquants, à la vitesse de 3 points de vie par round (3 rounds après avoir été blessés). Les morceaux de chair de troll ramperont pour se rejoindre et reformer la créature. La tête et les pattes du troll continueront de combattre tant que la créature aura au moins 1 point de vie.

Cependant, cette créature est incapable de régénérer les tissus brûlés par les acides ou le feu. Quand on attaque un troll de cette manière, son moral est seulement de 8. À moins d'être complètement détruit par le feu ou l'acide, le troll se reformera entièrement.

Troupeaux d'animaux

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1-2, 3 ou 4
Déplacement :	72 m (24 m)
Attaques :	1 coup de tête
Dégâts :	1-4, 1-6 ou 1-8
Nbre rencontré :	0 (3-30)
Jet de protection :	guerrier 1
Moral :	5
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	10, 20, 35 ou 75

Cette catégorie comprend la plupart des troupeaux d'herbivores, comme les caribous, les rennes, les daims, les chèvres, les élans et les bœufs sauvages. Une espèce au moins peut se trouver sous un climat particulier. La taille de la créature détermine ses points de vie et les dégâts par coup de tête : antilope, daim, chèvre (DV 1-2, Dégâts 1-4), caribou et bœuf (DV 3, Dégâts



1-6), renne et élan (DV 4, Dégâts 1-8). Le MD peut rajouter d'autres animaux à cette liste.

Seuls les mâles peuvent attaquer à coup de tête ou de cornes. Dans un troupeau, il y a 1 mâle sur quatre individus, les autres étant des femelles et des petits. Les mâles ont au moins 3 points de vie par DV ; les femelles ont des points de vie normaux. Les petits ont 1-4 points de vie par DV. En cas d'alerte, les femelles et leurs petits s'enfuiront alors que les mâles couvriront leur retraite.

Un groupe de 16 animaux ou plus peut soudain paniquer s'il sent le danger, puis se ruer vers celui-ci dans 40 % des cas. Ceux qui se font piétiner perdent 1-20 points de vie sans jet pour toucher.

Tyrannosaure (Tyrannosaurus Rex)

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	20
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	6-36
Nbre rencontré :	0 (1-2)
Jet de protection :	guerrier 10
Moral :	11
Type de trésor :	Vx3
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	2.000

Le tyrannosaure est l'un des plus grands dinosaures prédateurs, atteignant plus de 15 mètres de long (6 mètres de haut). Ses immenses mâchoires sont bordées de dents acérées et la créature se déplace sur ses deux pattes postérieures. Il attaquera tout ce qui est de taille humaine ou plus grand, visant la créature la plus grande d'abord. Sur un résultat de 19-20 naturel, le monstre peut avaler d'un seul coup un adversaire de taille humaine. La victime perd alors 2-8 points de vie par round jusqu'à ce que la créature meure. Les « Rex » vivent dans les « mondes oubliés ».

Vampire*

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	7-9**
Déplacement :	36 m (12 m)
En vol	54 m (18 m)
Attaques :	1 contact ou spécial
Dégâts :	1-10 + double perte d'énergie ou spécial
Nbre rencontré :	1-4 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 7-9
Moral :	11
Type de trésor :	F
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	1.250, 1.750 ou 2.300

Les vampires sont les morts-vivants les plus terrifiants. Ils hantent les ruines, les tombes, les cryptes ou tout autre endroit abandonné des hommes. Ils ne sont pas affectés par les sorts de *sommeil, charme*, et *paralysie*. Ils ne peuvent être atteints que par d'autres sorts ou des armes magiques. Le vampire a l'apparence d'un humain, ou bien celle d'un loup géant, d'une chauve-souris géante ou d'un nuage gazeux. Il peut changer de forme à volonté, en 1 round.

Quelle que soit sa forme, le vampire se régénère à la vitesse de 3 points de vie par round, dès qu'il est blessé. Si le vampire tombe en-dessous de 0 points de vie, il ne se régénère plus mais se transforme en nuage gazeux pour fuir vers son cercueil.

Dans sa forme de loup géant ou de chauve-souris géante, le vampire peut se déplacer, attaquer et infliger des dégâts de la même manière que cette créature. Par contre, la CA, les points de vie et les jets de protection du mort-vivant restent les mêmes. Sous forme gazeuse, le vampire ne peut pas attaquer, mais il peut voler à la vitesse indiquée ci-dessus et aucune attaque ne peut l'atteindre.

Dans sa forme humaine, le vampire peut attaquer en portant des coups, ou avec son regard. Il peut encore *invoquer* la présence d'autres créatures. Le contact avec un vampire fait perdre deux niveaux d'expérience à la victime (perte d'énergie) en plus des dégâts physiques. Le vampire se sert de son regard pour lancer des sorts de *charme*. Toute victime rencontrant ce regard doit effectuer un jet de protection contre les sorts à –2, pour éviter les effets du *charme*.

Le vampire peut *invoquer* les créatures suivantes si elles se trouvent dans un rayon de 9 mètres (ou 270 mètres en extérieur) :

Rats	10-100	Rats géants	5-20
Chauves-souris	10-100	Chauves-souris géantes	3-18
Loups	3-18	Loups géants	2-8

Le vampire ne peut invoquer qu'une seule sorte de créature à la fois.

Un personnage tué par un vampire se transforme lui-même en vampire au bout de trois jours. Il reste sous le contrôle de son meurtrier.

Faiblesses des vampires : un vampire est incapable de s'approcher à moins de 3 mètres d'un symbole religieux levé, cependant, il peut se déplacer librement et attaquer dans d'autres directions. L'odeur de l'ail repousse les vampires : la créature devra réussir un jet de protection contre le poison pour pouvoir s'approcher à moins de 3 mètres de l'ail pendant ce round.

Les vampires ne peuvent pas traverser de l'eau courante, que ce soit en marchant ou en nageant, à moins qu'ils empruntent un pont ou qu'ils se trouvent dans leur cercueil. Pendant les heures du jour, le vampire dort dans son cercueil ; dans le cas contraire, il perdrait 2-12 points de vie par jour. Ces points de dégâts ne sont pas régénérés jusqu'à ce que la créature passe une nuit entière dans son cercueil. Les vampires sont incapables de se refléter dans un miroir, ainsi, ils les évitent le plus souvent possible.

On peut détruire un vampire en lui plantant un pieu de bois dans le cœur ou en l'immergeant pendant plus d'un tour dans de l'eau courante. Si le vampire est directement exposé aux rayons du soleil, il doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels à chaque round, ou être *désintégré*. Un sort de *lumière éternelle* ne *désintègre* pas le vampire, mais peut l'aveugler partiellement (–4 sur ses jets pour toucher). Si le cercueil du vampire est béni ou détruit, le vampire s'affaiblira de la manière décrite ci-dessus et mourra quand ses points de vie arriveront à 0 ou moins. Le vampire possède souvent des cercueils de rechange bien cachés.

Ver violet

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	15*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure/1 dard
Dégâts :	2-16/1-18 + poison
Nbre rencontré :	1-2 (1-4)
Jet de protection :	guerrier 8
Moral :	10
Type de trésor :	D
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	2.300

Le ver violet est une immense créature de 30 mètres de long sur 2,40 à 3 mètres de diamètre, recouverte de bave violette. Ces monstres creusent des tunnels sous la surface de la terre, d'où ils émergent soudain afin de capturer une proie. Ils attaquent en mordant ou en se servant de leur dard. Une victime de taille humaine ou moins est avalée d'un seul coup si le MD obtient un jet pour toucher de 4 points supérieur à celui qui était nécessaire (ou avec un résultat de 20 naturel dans tous les cas). Les dégâts sont de 3-18 points par round, à partir du moment où la victime est avalée. Si le dard touche une créature, celle-ci devra effectuer un jet de protection contre le poison pour échapper aux effets du venin mortel. Si la rencontre se produit dans un tunnel, l'espace réduit ne permettra peut-être pas au ver de se servir de ses deux attaques en même temps. Si le ver se rapproche d'une victime par l'intermédiaire d'un de ses tunnels, il pourra la surprendre sur un résultat de 1-4 sur 1d6, mais il lui faudra 2-5 rounds pour pouvoir dégager son dard complètement.

Wivern

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	7
Déplacement :	27 m (9 m)
En vol	72 m (24 m)
Attaques :	1 morsure/1 dard
Dégâts :	2-16/1-6 + poison
Nbre rencontré :	1-2 (1-6)
Jet de protection :	guerrier 4
Moral :	9
Type de trésor :	E
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	850

La wivern ressemble à un dragon à deux pattes, et avec une longue queue. En combat, cette créature peut mordre ou utiliser son dard en frappant par-dessus sa tête à la manière d'un scorpion. Ceux qui sont atteints par ce dard doivent réussir un jet de protection contre le poison ou mourir. La wivern vit dans les hautes montagnes, au bord de falaises, ou dans des forêts. Occasionnellement, on la trouve en d'autres lieux.

Trésors

Le mot trésor signifie n'importe quel objet ayant une valeur particulière : des pièces de monnaie, des pierres précieuses, des joyaux ou des objets magiques pouvant se trouver dans le repaire d'un monstre, et autres objets de valeur. La table des types de trésors standard donnée dans les règles de Base de D&D peut toujours servir.

Les trésors peuvent être sous une forme inhabituelle ou difficile à reconnaître. *Par exemple* : les personnages pourraient trouver des soieries précieuses, des vins fins, des livres anciens, des statuettes, des fourrures, des objets d'ivoire, etc. Les personnages devraient toujours tenter de comprendre l'utilité d'un objet curieux.

Alors que les personnages progressent et explorent des donjons de plus en plus dangereux, les trésors seront d'autant mieux gardés. Il peut y avoir magie, pièges, monstres ou cachettes discrètes, et bien d'autres ruses encore !

Le MD devrait pendre garde à sa façon de placer les trésors dans le donjon, car ceci déterminera la vitesse de progression des personnages, en ce qui concerne leur niveau et leur puissance. Le trésor est la clé de l'équilibre dans les campagnes de D&D.

Objets maudits : un objet magique peut être *maudit* lorsqu'il est découvert. Cette malédiction peut être neutralisée pendant une courte période (1-20 rounds) avec un sort de *désenvoûtement*. Un clerc ou un magicien de très haut niveau peut définitivement purifier l'objet (au choix du MD : clerc ou mage du 15e niveau). Le *désenvoûtement* permet au clerc de neutraliser presque toutes les sortes de malédiction, sauf peut-être celles de magiciens ou de clercs plus puissants.

Une malédiction sur un objet peut avoir n'importe quel effet imaginable. Une *épée +2* pourrait être maudite afin de n'être en fait qu'une *épée –2* (pénalités sur les jets pour toucher) ; un *bouclier +3* pourrait avoir les effets inverses, augmentant de 3 points la classe d'armure du personnage. L'objet pourrait fonctionner normalement, mais avec des effets secondaires indésirables, forçant par exemple le propriétaire à se disputer chaque fois que l'occasion s'en présente, ou le faisant éternuer au mauvais moment, lui faisant lâcher prise, le ralentissant ou encore l'affaiblissant, etc.

Les objets magiques sont rares et de grande valeur ; il devrait être possible de retirer la malédiction d'un objet afin de pouvoir s'en servir normalement. La neutralisation d'une malédiction demande du temps et de grandes richesses, ou même une *quête* ou une mission pour un magicien ou un clerc de très haut niveau qui se chargerait en retour de « nettoyer » l'objet.

Trésors non-gardés

Quand des joueurs expérimentés sont impliqués, peu de trésors devraient être laissés sans gardien. Cependant, dans certains cas, quelques trésors pourront être découverts après un piège, dans une cache secrète difficile à localiser, etc. Les trésors non-gardés ne devraient pas exister dans les donjons de niveau supérieur à 9.

TRÉSORS NON GARDÉS

Niveau du donjon	Argent	Or	Gemmes	Bijoux	Objets magiques
1	100 x 1d6	50 % 10 x 1d6	5 % 1d6	2 % 1d6	2 % 1 objet
2-3	100 x 1d12	50 % 100 x 1d6	10 % 1d6	5 % 1d6	5 % 1 objet
4-5	1.000 x 1d6	200 x 1d6	20 % 1d8	10 % 1d8	10 % 1 objet
6-7	2.000 x 1d6	500 x 1d6	30 % 1d10	15 % 1d10	15 % 1 objet
8-9	5.000 x 1d6	1.000 x 1d6	40 % 1d12	20 % 1d12	20 % 1 objet



Objets magiques

Les tables de la page 39 donnent la liste de tous les objets magiques, y compris ceux du jeu de Base, et devraient être utilisées à la place de celles du jeu original. Toutes les informations générales (durée des potions, etc.) pourront y être trouvées. Ces tables sont toutes utilisées de la même manière, mis à part qu'on se sert essentiellement de jets de pourcentages aléatoires.

Si la portée et la durée des effets de l'objet magique ne sont pas spécifiées, traitez-les comme celles du sort équivalent lancé au 6e niveau.

Les symboles suivants apparaîtront sur ces tables :

(B) L'objet est décrit dans les règles de Base de D&D et ne le sera pas ici.
(c) L'objet ne peut être utilisé que par un clerc.
(m) L'objet ne peut être utilisé que par un magicien.
(s) L'objet ne peut être utilisé que par un lanceur de sorts (elfe, clerc ou magicien).

Pour trouver un objet magique d'une manière aléatoire, lancez 1d% et reportez-vous au résultat donné dans la **table des objets magiques**, page 29. Continuez par la sous-table indiquée et relancez 1d% pour déterminer exactement l'objet. Les descriptions sont données après les sous-tables.

Description des objets magiques

Certains objets peuvent détecter, contrôler ou avoir d'autres effets sur une portée donnée. Tous ces pouvoirs peuvent être stoppés par une mince feuille de plomb, ou par une épaisseur de 30 cm d'un autre métal quelconque, ou encore par 3 mètres de pierre.

Les détails sur la façon d'identifier et d'utiliser des objets sont fournis dans le livret de Base de D&D.

a. Épées

10 % des épées magiques trouvées en aventure sont maudites. Ces épées paraissent parfaitement « normales » suivant le type d'épée magique obtenue, jusqu'à ce qu'elles soient utilisées lors d'un dangereux combat. La malédiction se révélera à ce moment précis (voir les règles de Base pour plus de détails). Une fois qu'une arme maudite est utilisée en combat, le personnage ne voudra pas s'en défaire et combattra toujours avec. Un personnage peut se débarrasser d'une arme maudite grâce au sort de *dissipation du mal* ou par un *désenvoûtement*.

Le MD devrait déterminer aléatoirement le type de l'épée (courte, normale ou à deux mains). Il est possible de connaître l'intelligence de l'arme ; au hasard, lancez 1d20. Un résultat de 14 ou moins indique une absence d'intelligence ; avec un résultat de 15 ou plus, reportez-vous au chapitre des **Épées intelligentes** pour plus de détails. Les nouvelles épées magiques sont expliquées ci-dessous.

Épée +1, localisation d'objets : celle-ci est similaire au sort de magicien, avec une portée de 36 m, utilisable une fois par jour.

Épée +1, langue de feu : quand le mot magique est prononcé par l'utilisateur, la lame de cette arme s'embrase instantanément, et produit des flammes jusqu'à ce que le mot soit à nouveau prononcé. Quand elle brûle, la lame bénéficie d'un +2 pour toucher les hippogriffes, les pégases, les rocks et les trolls ; et d'un +3 contre les morts-vivants et les sylvaniens. Tous les dégâts provenant de l'épée quand elle est embrasée correspondent à des brûlures (par exemple, les trolls ne peuvent pas régénérer les tissus brûlés par cette lame).

Épée +1, vampirique : cette arme cause une perte d'énergie vitale lorsqu'elle atteint sa victime. Celle-ci perdra un niveau d'expérience, ou un dé de vie s'il s'agit d'un monstre, chaque fois que la lame fait mouche, en plus des dégâts physiques, l'utilisateur peut prononcer le mot magique une fois que l'arme a effectivement atteint sa cible de façon à faire agir ses pouvoirs. Cependant, cette arme ne peut affecter les créatures dotées de pouvoirs similaires (vampires, perte d'énergie) ni absorber plus de 5-8 dés de vie ou niveaux (après quoi elle redevient une arme magique +1 sans pouvoirs spéciaux).

Épée +1, de souhaits : cette épée exaucera 1-4 *souhaits*. L'utilisateur devra tenir l'épée en main au moment où il fait le vœu. Une fois qu'un des vœux est prononcé, il est perdu définitivement. Les *souhaits* sont des sorts extrêmement puissants et devraient être utilisés avec beaucoup de précautions (sous le contrôle du MD).

Épée +2, charmeuse : cette épée possède les mêmes pouvoirs que le sort de magicien *charme-personnes*, avec une portée de 36 m, utilisable trois fois par semaine.

Épées intelligentes

Certaines épées magiques peuvent être intelligentes et disposer d'autres pouvoirs spéciaux. Les armes intelligentes devraient être jouées par les MD, comme un PNJ. Ces armes n'ont pas de sagesse et doivent être jouées en conséquence, en se basant sur la sagesse de l'utilisateur afin de prendre des décisions.

Le premier pas du MD est de déterminer s'il s'agit d'une arme intelligente « ordinaire » ou d'une épée spéciale. Ces dernières sont extrêmement rares ; elles devraient toujours être placées dans un donjon avec beaucoup d'attention et n'être jamais obtenues d'une manière aléatoire. Si vous décidez d'utiliser une épée spéciale dans votre donjon, reportez-vous à la page 39. Sinon, suivez les procédures ci-dessous :

1. Déterminez l'*intelligence* de l'arme (1d20) et les langues connues.
2. Trouvez l'alignement de l'arme (1d20).
3. Trouvez les pouvoirs de l'épée (d%). Dans le cas de pouvoirs supplémentaires, lancez un nouveau d%.
4. Trouvez l'égo de l'épée (1d12).

1. Intelligence : souvenez-vous que toute épée est intelligente sur un résultat de 15 ou plus sur 1d20 (ou, si vous, MD, le décidez). Lancez 1d20 pour connaître l'intelligence exacte de l'arme.

Langages : une épée parlante converse à haute et intelligible voix quand on la sort de son fourreau, quand on la tient droite et quand on la questionne. Elle coopérera normalement, dans les limites de ses pouvoirs. Les épées capables de *lire la magie* peuvent

1d20	Intelligence	Méthode de communication	Pouvoirs	Langues
1-6	7	Empathie	1 Primaire	—
7-11	8	Empathie	2 Primaires	—
12-15	9	Empathie	3 Primaires	—
16-18	10	Langage	3 Primaires	1-3
19	11	Langage	3 Primaires + *lecture de la magie*	1-6
20	12	Langage	3 Primaires + 1 extraordinaire + *lecture de la magie*	2-8

également lire les langues qu'elles parlent. Une épée parlante peut parler le nombre de langues obtenues aux dés plus son langage d'alignement. Le MD doit choisir les langues parlées par cette arme.

2. Alignement : déterminez l'alignement de l'épée intelligente (lancez 1d20) :

1-13 = Loyal
14-18 = Neutre
19-20 = Chaotique

L'alignement d'une épée ne peut pas être détecté à moins que celle-ci ne soit tenue en main. Si la créature est du même alignement, il n'y aura pas de mauvaises réactions. Cependant, si l'alignement diffère, l'utilisateur subira des dégâts à chaque round pendant lequel l'arme est touchée ou tenue, suivant la table ci-dessous :

Alignement de l'utilisateur	Alignement de l'épée	Dégâts par round
Loyal	Neutre	1-6
	Chaotique	2-12
Neutre	Loyal	1-6
	Chaotique	1-6
Chaotique	Loyal	2-12
	Neutre	1-6

3. Pouvoirs : lancez 1d% pour chaque pouvoir primaire de l'épée, suivant son intelligence, et reportez-vous à la table qui suit. Les résultats identiques ne comptent pas et les dés sont alors relancés. L'utilisateur doit tenir l'arme en main et se concentrer afin de faire fonctionner les facultés de l'arme, une fois par round. Un pouvoir primaire peut servir aussi souvent que nécessaire, à moins que la description ne donne des indications différentes. Un pouvoir extraordinaire ne peut servir que trois fois par jour, à moins qu'il n'en soit indiqué autrement.

d%	Pouvoirs primaires
01-10	Détection du mal (Bien)
11-15	Détection des pierres précieuses
16-25	Détection de la magie
26-35	Détection des métaux
36-50	Détection des murs et salles pivotantes
51-65	Détection des pentes
66-75	Détection des passages secrets
76-85	Détection des pièges
86-95	Détection de l'invisibilité
96-99	1 Pouvoir extraordinaire
00	Faites 2 autres jets sur cette table

Détection de l'invisible : l'épée peut voir tous les objets ou créatures invisibles ou dissimulés (mais pas les passages secrets) dans un rayon de 6 mètres.

Détection de la magie : l'épée peut faire luire tout ce qui est magique dans un rayon de 6 mètres (suivant les effets du sort), jusqu'à trois fois par jour.

Détection du Mal (Bien) : l'épée est capable de détecter un type de moralité jusqu'à 6 mètres. Aucune épée ne peut détecter les deux types en même temps.

Détection des métaux : l'épée peut détecter n'importe quel type de métal qui lui est demandé dans un rayon de 18 mètres. Elle pointera dans la direction où se trouve le métal.

Détection des murs et des salles pivotants : l'épée peut détecter ces éléments dans un rayon de 3 mètres.

Détection des pierres précieuses : l'épée peut détecter n'importe quel type de gemmes et leur quantité, dans un rayon de 18 mètres en pointant dans leur direction.

Détection des passages secrets : l'épée peut détecter les passages secrets dans un rayon de 3 mètres jusqu'à 3 fois par jour.

Détection des pentes : l'épée peut sentir tous les passages en pente sur 3 mètres.

Détection des pièges : l'épée peut détecter les pièges jusqu'à 3 fois par jour, sur 3 mètres de rayon.

Pouvoirs extraordinaires : on ne peut en obtenir que si l'arme atteint ou dépasse 12 points d'intelligence ou si vous obtenez un résultat de 96-99 sur la table des pouvoirs primaires. Servez-vous de la table suivante pour déterminer ces pouvoirs. En dehors de *dégâts additionnels* et de *guérison*, les résultats identiques ne comptent pas et les dés concernés doivent alors être relancés.

d%	Pouvoirs extraordinaires
01-10	Clairaudience
11-20	Clairvoyance
21-30	ESP
31-35	Dégâts additionnels (*)
36-40	Vol
41-45	Guérison (*)
46-54	Illusion
55-59	Lévitation
60-69	Télékinésie
70-79	Télépathie
80-88	Téléportation
89-97	Rayon X
98-99	2 jets supplémentaires sur cette table*
00	3 jets supplémentaires sur cette table*

(*) Peut être obtenu plusieurs fois
* Ignorez tous nouveaux résultats de 98 ou plus.

Clairaudience : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut entendre tous les bruits d'un endroit dans un rayon de 20 mètres à partir des oreilles d'un personnage s'y trouvant.

Clairvoyance : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut voir dans n'importe quel endroit à moins de 18 mètres, par les yeux d'une créature s'y trouvant.

Dégâts additionnels : l'utilisateur peut faire quatre fois plus de dégâts à chaque coup. Le pouvoir dure 1-10 rounds lorsque le mot magique est prononcé. Si le joueur obtient plusieurs fois sur la table des pouvoirs extraordinaires le résultat « dégâts additionnels », ces dégâts augmentent à chaque fois de 1 facteur (5 fois, 6 fois, etc.)

ESP : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut écouter les pensées superficielles d'une créature se trouvant dans les 18 mètres.

Illusion : l'utilisateur peut créer une *force fantasmagorique* comme le sort de magicien.

Guérison : l'épée peut soigner jusqu'à 6 points de vie par jour au rythme d'un point par round. Quand on obtient plusieurs fois « guérison », le total de points de vie soignés augmente à chaque fois de 6 (12, 18, etc.), mais la vitesse de guérison ne change pas.

Lévitation : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut flotter dans les airs pendant trois tours maximum.

Rayons X : l'utilisateur peut voir à travers les objets, comme s'il portait un anneau de rayons X.

Télékinésie : l'utilisateur peut déplacer un ou plusieurs objets pesant jusqu'à 2.000 po en se concentrant simplement, comme avec l'anneau du même nom.

Télépathie : ceci fonctionne de la même manière que l'*ESP*, mis à part qu'on peut transmettre des pensées (comme avec le casque de télépathie).

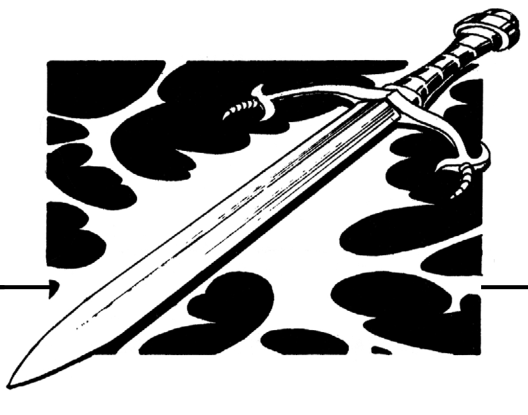
Téléportation : l'utilisateur peut se *téléporter* une fois par jour, comme avec le sort du même nom.

Vol : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut voler dans les airs pendant 3 tours maximum.

4. Égo : lancez 1d12 pour déterminer l'égo de l'épée. L'égo est une mesure de la force de la personnalité de l'arme.

Maintenant, additionnez l'égo et l'Intelligence pour obtenir sa force de volonté. Ajoutez 1 à ce total pour chaque pouvoir extraordinaire (s'il y en a). Prenez note de la force de volonté totale de l'arme.

Quand on se sert d'une arme intelligente, il y a des chances que celle-ci tente de contrôler l'utilisateur ! Le MD doit comparer la force de volonté de l'arme à celle du propriétaire (voir conflits de personnalité).



La force de volonté d'un personnage est son Intelligence additionnée à sa Sagesse. Le MD peut y soustraire 1-8 points si le personnage est blessé. Si l'utilisateur et l'épée sont d'alignement différent, la force de volonté de l'arme peut augmenter de 1-10 points. Ceci doit être déterminé séparément pour chaque personnage.

Conflits de personnalité : une épée intelligente peut tenter de contrôler son propriétaire dans les cinq situations suivantes :

1. Quand le personnage utilise l'épée pour la première fois.
2. Quand le personnage est blessé et qu'il lui reste moins de la moitié de ses points de vie.
3. Quand le propriétaire obtient une autre arme magique.
4. Quand quelqu'un d'autre utilise l'arme.
5. Quand un dessein spécial pourrait être employé (si l'épée en a un).

Lors d'un conflit de personnalité le MD compare simplement les force de volonté du personnage et de l'arme. Celui qui possède le score le plus haut prend le contrôle de l'autre ! Le MD décide de ce que l'épée veut faire si elle contrôle son utilisateur. Le contrôle dure jusqu'à ce que l'épée soit satisfaite ou jusqu'à ce que la situation qui a causé la prise de contrôle soit terminée. Les résultats les plus courants sont les suivants :

Éloigner l'utilisateur d'autres armes magiques, ou l'obliger à s'en défaire.

Forcer l'utilisateur à charger en combat pour la gloire.

Forcer l'utilisateur à se rendre à un personnage, soit parce que ce dernier est plus riche, soit parce qu'il est plus facile à contrôler.

Forcer l'utilisateur à dépenser plus d'or afin de décorer l'épée, son fourreau, etc.

Épées spéciales

Les épées spéciales sont créées par de puissants personnages dans des buts précis. Ces épées sont placées dans des endroits où il sera possible de les trouver puis de les utiliser pour accomplir ce pour quoi elles ont été forgées. Les desseins spéciaux qui suivent sont les plus courants ; le MD peut en créer d'autres. Aucune épée n'est créée pour plus d'un dessein.

1. **Tuer un type de personnage** (clercs, magiciens, etc.)
2. **Tuer un type de monstre** (gargouilles, dragons, etc.)
3. **Tuer une créature particulière**
4. **Tuer une race précise** (elfes, nains, etc.)
5. **Vaincre un alignement particulier**

Les épées spéciales ont toutes un score de 12 en Intelligence (voir table des langages et des facultés) et en égo. Chaque épée spéciale a les pouvoirs suivants, en fonction de l'alignement de l'arme et de son dessein spécial :

Une **épée Loyale** paralysera un adversaire Chaotique à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre les sorts.

Une **épée Neutre** fait bénéficier l'utilisateur d'un +1 sur tous ses jets de protection.

Une **épée Chaotique** oblige une victime Loyale à réussir un jet de protection contre la pétrification, ou bien celle-ci est transformée en statue de pierre.

b. et c. Armes et armures

La plupart des armes et armures magiques fonctionne comme dans les règles de Base. Les bonus des armes sont rajoutés à leurs jets pour toucher et aux dégâts, les bonus des armures améliorant la classe d'armure du personnage. Les armures, boucliers ou armes magiques peuvent être maudits (le MD peut partir du principe que 10 % des objets magiques sont maudits).

Les armes indiquées peuvent être de différentes tailles (*par exemple* : une hache pourrait être une hache de jet ou une hache de bataille). Le choix définitif est laissé au MD. Un « épieu » pourrait être en fait un javelot (15 % de chances) ou une lance (5 % de chances).

Marteau +3, boomerang : cette arme, créée à l'origine par les nains, a le pouvoir de revenir aux mains du lanceur, que la cible ait été atteinte ou non. Cependant, celle-ci ne doit pas se trouver à plus de 18 m du lanceur (54 m en extérieur) sinon l'arme tombe à terre et ne revient pas.

d. Potions

Les effets d'une potion durent de 7 à 12 tours, à moins qu'il en soit indiqué autrement. Quand un personnage boit une potion alors qu'une autre l'affecte encore, il tombe malade et il est alors incapable de faire quoi que ce soit pendant 3 tours (pas de jet de protection) et les deux potions sont détruites. Celles dont les effets sont permanents ne sont pas concernées par cette règle.

Potions de contrôle : quand on se sert de ces potions, on doit voir sa victime. Les créatures contrôlées ne peuvent pas être forcées à se suicider. Les personnages ne peuvent pas effectuer d'autres actes lorsqu'ils contrôlent des victimes, et leur déplacement est réduit de moitié. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les sort pour échapper aux effets de ces potions, mais l'utilisateur peut répéter sa tentative une fois par round, sur toute victime qu'il voit, jusqu'à ce que la potion n'ait plus d'effet.

Autométamorphose : l'utilisateur peut changer de forme (comme avec le sort de magicien du même nom) jusqu'à une fois par round pendant toute la durée de la potion.

Clairaudience : l'utilisateur peut entendre tous les bruits d'un endroit dans un rayon de 18 mètres à partir des oreilles d'un personnage s'y trouvant.

Clairvoyance : l'utilisateur peut voir dans n'importe quel endroit à moins de 18 mètres, par les yeux d'une créature s'y trouvant.

Contrôle des animaux : l'utilisateur peut contrôler jusqu'à 3-18 DV d'animaux (normaux ou géants, mais pas magiques ou fantastiques). Quand la potion arrivera à sa fin, l'animal aura peur et cherchera à s'enfuir à la première occasion.

Contrôle des humains : l'utilisateur peut contrôler jusqu'à 6 DV d'humains en même temps (les hommes normaux comptant pour ½ DV chaque), comme si ces derniers étaient sous l'emprise d'un sort de *charme-personne*s. Les effets portent sur 18 mètres et durent autant que la potion elle-même.

Contrôle des dragons : il y a une sorte de potion pour chaque type de dragon. L'utilisateur peut contrôler jusqu'à trois dragons en même temps. Ces derniers obéiront aux ordres qui leurs sont donnés sauf pour ce qui est de lancer des sorts. Ils seront hostiles quand les effets de la potion arriveront à leur fin.

Contrôle des géants : il y a une sorte de potion pour chaque type de géant. L'utilisateur peut contrôler jusqu'à 3 géants à la fois. Ils seront hostiles quand les effets du sort arriveront à leur fin.

Contrôle des morts-vivants : l'utilisateur peut contrôler jusqu'à 18 DV de morts-vivants. Ces derniers seront hostiles quand les effets de la potion arriveront à leur fin.

Contrôle des plantes : l'utilisateur peut contrôler *toutes* les plantes ou créatures végétales (y compris les monstres végétaux) se trouvant dans une zone de 9 x 9 m, à une portée de 18 mètres. Les plantes normales peuvent alors s'accrocher aux victimes se trouvant dans la zone d'effet, sans faire de dégâts.

Détection des trésors : en se concentrant, l'utilisateur peut trouver la direction

et la distance (mais pas la valeur) du trésor le plus important dans les 108 mètres aux alentours.

Force de géant : l'utilisateur acquiert la force d'un géant des glaces. Cependant, la potion n'a pas d'effet si le personnage porte un objet donnant déjà une force magique (comme des *gantelets de force d'ogre*). Autrement, l'utilisateur fait doubles dégâts lorsqu'il combat avec n'importe quelle arme, et, de surcroît, il peut lancer des rochers (55/120/180) et infliger 3-18 points de dégâts.

Héroïsme : cette potion ne fait aucun effet aux clercs, elfes, magiciens et voleurs. Par contre, un guerrier, un nain, un petite-gens ou un monstre (!) acquièrent des DV, points de vie et toutes les facultés d'un guerrier de haut niveau (ou monstre) de la manière suivante :

Niveau	Effets
Homme normal	Devient un guerrier de 4e niveau
1-3	Gagne 3 niveaux ou DV
4-7	Gagne 2 niveaux ou DV
8-10	Gagne 1 niveau ou DV
11+	Aucun effet

Toutes les blessures infligées lors d'un combat sont d'abord soustraites des DV ou niveaux apportés par la potion (y compris les pertes d'énergie !).

Invulnérabilité : la CA et les jets de protection de l'utilisateur sont améliorés de 2 points pendant toute la durée de la potion. Si cette potion est utilisée plusieurs fois par semaine, le personnage tombe malade au lieu de devenir « invulnérable ».

Longévité : l'utilisateur rajeunit de 10 ans. Les effets sont permanents, ils ne disparaissent pas et ne peuvent pas être *dissipés*.

Rapidité : l'utilisateur se déplace deux fois plus vite, attaque deux fois par round et agit (en dehors du lancement de sorts) deux fois plus vite.

Résistance au feu : l'utilisateur ne peut pas être atteint par la chaleur d'un feu normal, et gagne un bonus de +2 sur ses jets de protection contre les attaques basées sur le feu. En plus, l'utilisateur subit moins de dégâts face aux attaques de feu magique et aux souffles de dragon : –1 par dé de dégâts (minimum 1 point de dégâts par dé).

Tromperie : l'utilisateur pensera qu'il s'agit d'une autre potion (relancez les dés pour la connaître). Cependant, il n'y a pas d'autre effet.

Vol : l'utilisateur peut voler dans les airs à la vitesse de 36 mètres par round sans fatigue (comme le sort de magicien de même nom).

e. Parchemins magiques

Pour se servir d'un parchemin magique il doit y avoir assez de lumière pour le lire, et son texte doit être lu à haute voix. Un parchemin ne peut être utilisé qu'une fois (ou sur un parchemin comportant plusieurs sorts, chacun d'eux ne peut être utilisé qu'une fois). Seuls les magiciens et les elfes peuvent se servir de parchemins de magiciens et un sort de *lecture de la magie* doit d'abord être utilisé pour connaître le contenu de chaque parchemin. Seuls les clercs peuvent se servir des parchemins cléricaux, mais ils n'ont aucun besoin d'aide magique pour les comprendre. Tout le monde peut déchiffrer un parchemin de protection ou des cartes au trésor.

Sorts : un parchemin de sorts ne peut être utilisé que par un personnage capable de lancer ces sorts. Le type de sort (clerc ou magicien), le sort exact et son niveau peuvent être choisis volontairement ou aléatoirement.

Parchemins de protection : ce type de parchemin peut être déchiffré par les personnages capables de lire le commun.

Protection contre les élémentaux : ce parchemin crée un cercle de protection (3 mètres de rayon) autour de l'utilisateur. Aucun élémental ne peut attaquer ceux qui se trouvent dans un cercle de protection, à moins qu'il soit d'abord attaqué physiquement. Dans ce cas, l'élémental peut se défendre. Les effets durent 2 tours et se déplacent avec l'utilisateur.

Protection contre la magie : ce parchemin crée un cercle de protection (3 mètres de rayon) autour de l'utilisateur. Aucun sort ou effet de sort (y compris ceux des objets magiques) ne peut franchir ce cercle. Les effets durent 1-4 tours, se déplacent avec l'utilisateur et ne peuvent être brisés qu'avec un sort de *souhait*.

Carte au trésor : la carte montre le chemin vers un trésor dans un donjon ou en extérieur. Le trésor est généralement caché ou protégé par un monstre, des pièges ou de la magie. Un trésor normal ne contient pas d'objets magiques, mais un trésor magique peut contenir des pièces de monnaie et quelques pierres précieuses de valeur limitée. Un trésor combiné comprend de la magie et des pierres précieuses ou des bijoux de valeur. Un trésor spécial doit mentionner la présence d'un objet magique permanent (sur la carte), comme un bâton ou une épée. Le MD doit préparer plusieurs cartes au trésor avant la partie.

f. Anneaux

L'anneau doit être porté à un doigt pour fonctionner, mais il peut être transporté dans un sac ou accroché à un collier puis mis au doigt au moment désiré. Un anneau peut être utilisé une fois par round, sauf indication contraire. Pas plus de 2 anneaux peuvent être portés en même temps.

Accumulation de sorts : au moment de sa découverte, cet anneau possède 1-6 sorts. Ils donnent la limite de la puissance de l'anneau et ne peuvent pas être changés. Quand l'utilisateur passe l'anneau à son doigt, il apprend immédiatement quels sorts y sont contenus et la manière de s'en servir. Une fois que le sort est utilisé, il peut être remplacé par un magicien/clerc qui lancera le même sort directement sur l'anneau. L'anneau n'absorbera pas les sorts qui sont lancés sur l'utilisateur. Les sorts contenus dans l'anneau auront une portée et des effets correspondant au niveau minimum nécessaire pour lancer ces sorts. Le MD choisira les sorts de l'anneau, sachant que 20 % de ces anneaux sont d'origine cléricale.

Contrôle des humains : ses effets sont similaires à ceux de la potion de même nom. Les effets durent jusqu'à ce que l'utilisateur décide de les stopper, ou jusqu'à que l'anneau soit retiré ou jusqu'à ce qu'un sort de *dissipation de la magie* neutralise les effets du *charme*.

Contrôle des plantes : les effets sont similaires à ceux de la potion de même nom, mais ils durent autant que l'utilisateur le désire.

Invocation de djinn : l'utilisateur peut invoquer un djinn qui le servira pendant une journée. Ce dernier n'obéira qu'à celui qui porte l'anneau au moment où il est invoqué. Cet anneau peut servir une fois par semaine.

Protection +1, sur 1,5 mètres : cet anneau améliore la CA de l'utilisateur et ses jets de protection de +1 (comme un anneau de protection normal, mais aussi ceux des personnages et des adversaires se trouvant dans le rayon d'effet de la protection !)

Rayons X : l'utilisateur peut voir jusqu'à 9 mètres à travers les murs et les espaces au-delà de ces murs simplement en se concentrant. Les effets peuvent être bloqués par une couche d'or ou de plomb. L'utilisateur peut inspecter un espace de 3 m x 3 m par tour complet, en repérant les pièges ou les passages secrets. Tous les objets de moindre densité, comme les tissus, la nourriture, l'eau, peuvent être plus facilement examinés à une distance de 18 mètres. L'anneau peut servir une fois par heure.

Régénération : l'utilisateur régénère les points de vie perdus au rythme de 1 par tour. L'anneau peut également remplacer un membre perdu ; un doigt repoussera en 24

heures, un membre entier en une semaine. L'anneau ne fonctionnera plus si l'utilisateur tombe à 0 points de vie ou moins. Les dégâts dus à l'acide ou au feu ne sont pas régénérables.

Retour de sorts : cet anneau renvoie 2-12 sorts vers ceux qui les ont lancés de manière à ce que l'utilisateur ne soit pas affecté. Seuls les sorts sont renvoyés, contrairement aux facultés magiques des monstres ou aux effets provenant d'objets magiques.

Souhaits : un tel anneau est extrêmement puissant. Les *souhaits* doivent être manipulés avec précaution par le MD et les joueurs.

Télékinésie : en se concentrant, l'utilisateur peut déplacer jusqu'à 2.000 po d'objets.

Tromperie : l'utilisateur croira avoir affaire à une autre sorte d'anneau (relancer les dés pour le connaître). Il n'a cependant aucun autre effet. L'utilisateur ne sera convaincu du contraire que lorsqu'un sort de *désenvoûtement* sera utilisé pour dissiper l'enchantement !

g. Bâtons, bâtonnets, baguettes

Un bâtonnet peut servir à un personnage de n'importe quelle classe, mais un bâton ne peut servir qu'à un lanceur de sorts (certains sont même destinés à une classe spécifique de lanceurs de sorts). Quant à la baguette, elle ne peut servir qu'aux magiciens et aux elfes. Celle-ci possède normalement 2-20 charges au moment de sa découverte. Un bâton en aurait 3-30. Chaque utilisation d'un pouvoir coûte 1 charge, sauf indication contraire. Chaque objet de ce type peut servir au maximum une fois par round.

Bâton de contrecoup (s) : cette arme inflige 2-12 points de dégâts par charge si l'attaque atteint sa cible. Une seule charge peut servir par coup porté.

Bâton de domination (s) : cet objet possède tous les pouvoirs des anneaux de contrôle des humains, des animaux et des plantes.

Bâton de flétrissement (c) : un coup porté avec succès par cette arme fait vieillir la victime de 10 ans. Un ou deux coups peuvent tuer un animal et mettre en mauvaise posture un humain. Les elfes ignoreront les 200 premières années de vieillissement, les nains ignoreront les 50 premières, les petites-gens ignoreront les 20 premières. Les morts-vivants ne sont pas affectés par cet objet.

Bâton de mage (m) : ce bâton +1 a tous les pouvoirs d'un *bâton de puissance*, plus les effets des sorts d'*invisibilité*, *passe-muraille*, *toile d'araignée*, et *invocation d'élémentaux*. Il peut également servir à créer un tourbillon (comme celui d'un djinn) ou projeter un cône de *paralysie* (comme la baguette du même nom). De plus, le magicien peut briser son bâton, ce qui relâche toute sa puissance d'un seul coup. Ceci est appelé le *coup final* : une explosion qui inflige 8 points de dégâts par charge restant dans le bâton. *Toutes* les créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres (y compris le mage lui-même) subiront les dégâts (mais un jet de protection contre les bâtons peut diviser les dégâts par deux s'il est réussi).

Bâton de puissance (m) : cet objet peut être utilisé comme un *bâton de contrecoup* ou pour créer les sorts de magicien suivants (chacun infligeant 8-48 points de dégâts) : *boule de feu*, *foudre*, *tempête de glace*. Il peut aussi créer de la *lumière éternelle* ou déplacer 2.000 po d'objets comme l'anneau de *télékinésie*.

Baguette de boules de feu : cette baguette crée une *boule de feu* (comme le sort de magicien du même nom), avec une portée de 72 mètres. Toutes les victimes subissent 6-36 points de dégâts sauf si elles réussissent un jet de protection contre les baguettes, auquel cas, les dégâts sont divisés par deux.

Baguette de détection des métaux : cet objet pointera dans la direction du métal demandé s'il y en a dans un rayon de 6 mètres et pour 1.000 po de poids. L'utilisateur ne peut pas détecter la quantité de métal.

Baguette de détection des passages secrets : l'utilisateur peut trouver tous les passages secrets dans un rayon de 6 mètres, au prix de 1 charge par porte détectée.

Baguette de détection des pièges : cet objet pointera dans la direction des pièges dans un rayon de 6 mètres, un à la fois, aux prix de 1 charge par piège détecté.

Baguette de foudre : cet objet crée des effets similaires au sort de *foudre* qui se matérialise à 72 mètres de l'utilisateur et qui s'étend sur 18 mètres à partir de ce point. Toutes les victimes subissent 6-36 points de dégâts mais elles peuvent diviser les dégâts par deux en réussissant un jet de protection contre les baguettes.

Baguette d'effroi : cet objet crée un cône d'effroi de 18 mètres de long sur 9 mètres à son extrémité la plus large. Tous ceux qui se trouvent dans le cône doivent réussir un jet de protection contre les baguettes ou s'enfuir (à trois fois leur vitesse normale de déplacement) pendant 30 rounds.

Baguette de glace : cet objet crée un cône de froid de 18 mètres de long sur 9 mètres à son extrémité la plus large. Tous ceux qui se trouvent dans le cône subissent une perte de 6-36 points de vie, à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les baguettes, ce qui diviserait les dégâts par deux.

Baguette de métamorphose : cette baguette crée un sort d'*autométamorphose* ou d'*allométamorphose*. L'utilisateur indique l'effet qu'il désire. Une victime non-consentante doit réussir un jet de protection contre les baguettes pour échapper à la métamorphose.

Baguette de négation : cette baguette peut servir à neutraliser ou annuler les effets d'une autre baguette ou bâton. Si les effets à neutraliser ont une durée, la négation n'aura alors lieu que pendant 1 round.

Baguette d'illusion : ceci crée une *forme fantasmagorique* (comme le sort de magicien du même nom). L'utilisateur doit se concentrer sur l'illusion pour la maintenir, mais il peut se déplacer à demi-vitesse pendant ce temps.

h. Objets magiques divers

Chacun de ces objets peut être utilisé par n'importe quelle classe de personnages, sauf indication contraire.





Pour la plupart, les effets des objets mentionnés sont automatiques ou requièrent une simple concentration.

Amulette contre les boules de cristal et l'ESP : son porteur est automatiquement protégé de l'espionnage depuis une boule de cristal ou d'un effet d'*ESP*.

Appareils des élémentaux : (jatte, brasier, encensoir, pierre) ; chacun de ces appareils peut être utilisé une fois par jour. La coupe est l'appareil le plus grand (90 cm de diamètre) et la pierre, le plus petit (15 cm). Chacun d'eux demande 1 tour pour invoquer un type d'élémental (élémental d'objet : de terre, de feu, de l'air ou de l'eau) que l'utilisateur pourra contrôler, suivant les règles normales sur le contrôle des élémentaux.

Balai volant : quand le mot magique est prononcé, le balai portera l'utilisateur dans les airs à la vitesse de 72 mètres par tour. Un autre passager ou jusqu'à 2.000 po de bagages peuvent être emportés, mais à une vitesse de 54 mètres par tour.

Bottes de lévitation : l'utilisateur peut *léviter* (comme avec le sort de même nom). Il n'y a aucune limite à la durée des effets.

Bottes de rapidité : l'utilisateur peut se déplacer aussi rapidement qu'un cheval au galop (72 m/tour) pendant 12 heures, après quoi il lui faudra 24 heures de repos.

Bottes de sept lieues : l'utilisateur n'a pas besoin de repos quand il se déplace à vitesse normale. Il peut aussi effectuer des sauts de 3 mètres de haut et de 9 mètres de long.

Boule de cristal avec clairaudience : celle-ci fonctionne comme une *boule de cristal* normale, mais avec la possibilité d'écouter les bruits perçus par la créature espionnée.

Boule de cristal avec ESP : ceci fonctionne comme une *boule de cristal* normale, mais avec la possibilité d'entendre les pensées d'une créature.

Bouteille d'éfrit : cette urne encombrante est scellée et fait 90 cm de haut. Si le sceau est brisé et la goupille de sécurité retirée, un éfrit sortira afin de servir son libérateur, une fois par jour pendant 101 jours ou jusqu'à ce qu'il soit tué. La créature retournera à sa demeure (la fabuleuse cité de cuivre) après son service. Elle ne servira que celui qui a ouvert la bouteille.

Broche de protection : ceci absorbe automatiquement tout envoûtement (qu'il provienne d'un sort, d'un parchemin ou d'un autre objet). Elle absorbera également une *destruction de la vie* (*rappel à la vie* inversé). La broche fonctionnera 2-12 fois avant de perdre ses pouvoirs.

Cape éclipsante : cet objet provoque des distorsions des rayons lumineux. Ainsi l'utilisateur apparaît à 1,50 mètres de sa position réelle. La cape donne un bonus de +2 aux jets de protection contre les sorts, bâtons/bâtonnets et baguettes ainsi que contre la pétrification. Les attaques physiques contre l'utilisateur sont pénalisées d'un –2 aux jets pour toucher et, pour la plupart, les projectiles normaux rateront automatiquement leur but.

Ceinture de force de géant : cet objet donne à l'utilisateur les mêmes chances de toucher ses adversaires qu'un géant des collines. L'utilisateur inflige 2-16 points de dégâts par coup (si le système des dégâts variables suivant les armes est utilisé, doublez plutôt les dégâts au lieu d'en infliger 2-16 points).

Heaume de lecture de la magie et des langues : l'utilisateur est capable de lire n'importe quelle langue écrite ou des cryptogrammes magiques. Ceci ne permet pas au porteur de se servir de parchemins magiques à moins qu'il puisse le faire normalement. Ce heaume est fragile et sera détruit si le personnage est tué. De plus, tout coup porté au personnage aura 10 % de chances de détruire le casque.

Heaume de téléportation (m) : l'utilisateur peut se *téléporter* (comme avec le sort de magicien du même nom, comprenant les chances d'erreur) ou peut tenter de *téléporter* un objet ou un autre personnage. Une victime non-consentante doit réussir un jet de protection contre les sorts pour échapper à ses effets. Après un usage, le heaume ne fonctionnera plus. Si un sort de *téléportation* est lancé sur le heaume, celui-ci pourra alors fonctionner à volonté, une fois par round, sans utiliser de « charges ». Cependant, chaque fois qu'on se sert du heaume pour *téléporter* une victime ou un autre objet, il faut à nouveau le recharger avec un sort supplémentaire afin de le réactiver.

Médaillon d'ESP (27 m) : ce médaillon permet à un personnage d'écouter les pensées d'une créature (comme avec le sort de magicien du même nom), jusqu'à une portée de 27 mètres.

Miroir piégeur : cet objet unique permet de conserver indéfiniment un personnage de taille humaine ou moindre. La victime regardant le miroir doit réussir un jet de protection contre les sorts afin de ne pas y être attirée (avec son équipement). Celui-ci contient jusqu'à 20 créatures ; quand il est plein, personne ne peut plus être pris au piège. Les victimes du miroir n'ont pas besoin de nourriture ni d'air, mais elles sont totalement incapables de faire quoi que ce soit. Il est possible de converser avec les captifs du miroir (s'ils parlent la même langue). Si le miroir est brisé, toutes les créatures emprisonnées sont alors libérées en même temps.

Tambours de panique : ces gros tambours n'ont aucun effet sur les créatures se trouvant dans les 3 mètres. Toutes celles qui se trouvent au-delà jusqu'à 72 mètres doivent réussir un jet de protection contre les sorts, pour ne pas fuir pendant 30 rounds en direction opposée (vitesse de course maximum). Aucun jet de protection n'est nécessaire si le système des jets sous le moral est utilisé : dans ce cas, les créatures doivent effectuer un jet sous le moral avec une pénalité de + 2 sur les résultats.

Tapis volant : cet objet peut transporter un passager jusqu'à 30 mètres par round (90 mètres par tour) ou deux passagers à 24 mètres par round ou trois à 18 mètres par round. Il sera incapable de prendre plus de 3 passagers avec leur équipement.

Trompe de destruction : celle-ci crée un cône de vibrations sonores de 30 mètres de long sur 6 mètres à l'endroit le plus large. Les victimes se trouvant dans la zone d'effet subissent 2-12 points de dégâts et doivent réussir un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être assourdies pendant 1 tour. Le MD doit décider des dégâts infligés aux objets : par exemple, la trompe utilisée trois fois de suite peut briser une section de 3 mètres de muraille, alors qu'en une seule fois elle pourrait dévaster une chaumière. La trompe peut être utilisée une fois par tour seulement.

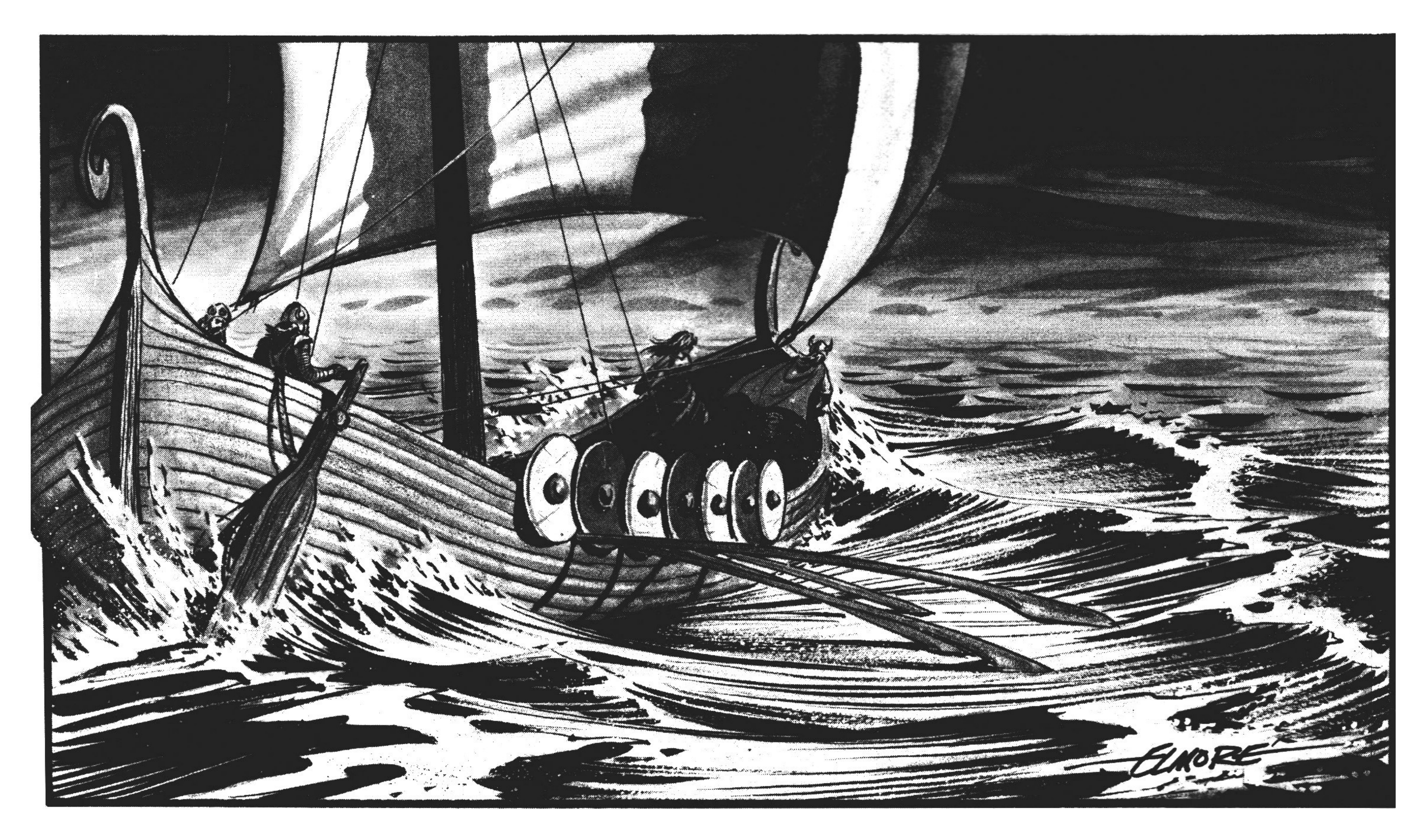
Index du
LIVRET DE RÈGLES EXPERT

Et maintenant...

Découvrir des trésors n'est pas une fin en soi. Car au-delà des richesses que vous trouvez, c'est la personnalité du personnage que vous avez créé qui se développe. Une fois les armes achetées, les suivants embauchés et les cartes retranscrites, l'argent vient à manquer, mais pour le cœur vaillant et le bras puissant qui manie l'épée, pour l'aventurier intrépide qui ne craint pas les privations ni le danger, il reste toujours une chose – l'aventure !

Le chapitre final d'un livre de règles n'est pas une fin mais un début. C'est l'occasion de créer vos propres aventures en utilisant tout ce que vous avez appris en feuilletant ce livre. Armé de votre imagination et de votre créativité, vous pouvez dès lors participer à l'une d'entre elles parmi les nombreuses proposées aux joueurs amoureux de D&D®. Les règles ne sont finalement là que pour vous permettre de vous lancer dans vos aventures. Vous n'avez pas fini de vous amuser, vous venez juste de commencer à apercevoir les lointaines montagnes d'or, les océans d'aventures qui se trouvent devant vous parmi les nombreux univers de Donjons et Dragons®. Vous pouvez maintenant ouvrir les portes donnant sur les perspectives de plaisir sans fin que procurent les jeux de rôle et les défis engendrés par de nouveaux horizons passionnants.

Préparez-vous à ouvrir le module X1 !



L'air devient différent et la brise jusqu'à présent légère menace de se transformer en vents tempétueux. Quelque chose se profile à l'horizon, une ligne noire plus sombre là où les bleus de la mer et du ciel se rencontrent. En vous rapprochant, la ligne noire devient plus distincte, se découpant en formes irrégulières de montagnes brumeuses et de forêts obscures. Une mouette pousse des cris, peut-être pour vous défier d'avancer, ou alors pour vous avertir de faire demi-tour et de chercher des havres plus sûrs.

À l'approche de l'île, la mer se brise puissamment sur le rivage, le grondement des vagues qui se fracassent résonnant tels les lointains tambours de guerre de soldats fantômes. Tandis que vous vous rapprochez, les rochers et les récifs raclent votre navire comme les dents d'un serpent de mer vorace.

La nuit arrive, et avec elle glissent vers la mer depuis le rivage désert de fines volutes de brume, tels les doigts spectraux de voleurs morts depuis longtemps. Le brouillard moite recouvre rapidement votre navire, posant un voile sombre sur vos yeux et votre moral. Bientôt, plus personne ne rit ni ne parle à voix haute. Le seul son que vous entendez par-dessus le roulement des vagues est celui de votre voile qui bat comme les ailes d'un monstrueux oiseau de proie sous l'effet de la brise. Les yeux plissés, vous essayez de voir à travers le brouillard épais vers la terre qui se trouve au-delà. Dans l'obscurité, une mouette pousse à nouveau sa mise en garde angoissante, et l'air frais vous fait frissonner – c'est sûr, ce doit être l'île de la terreur !

Ouvrez le X1 et commencez votre aventure…



L'Île de la Terreur

Par David Cook et Tom Moldvay

Module d'Aventures Expert X1



Rédaction : Tim Kilpin
Illustration : Timothy Truman
Traduction : Bruce A. Heard
Édité par : Fabrice Sarelli et
Laurent Baraou

Distribué sur le marché du livre aux États Unis d'Amérique par Random House, Inc., et au Canada par Random House of Canada, Ltd.

Distribué sur le marché du jouet et des loisirs par des distributeurs locaux.
Distribué au Royaume-Uni par TSR UK, Ltd.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147. U.S.A.

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, CB1 4AD
Royaume-Uni

Préface

Comme si cette interminable traversée de l'océan n'était pas suffisante… Maintenant vous vous retrouvez face à cette île étrange qui pourrait bien être peuplée de cannibales !

Un vieux livre de bord écorné est votre seul indice sur des richesses oubliées, bien au-delà de ces plages silencieuses.

Les rumeurs sur de fabuleux trésors vous ont poussés jusqu'ici, mais la passion de l'aventure vous colle à la peau et vous progressez vers le centre de l'île. À coup de machettes à travers les jungles et les marais pestilentiels, vous recherchez inlassablement ce plateau perdu, en quête de la mystérieuse perle noire.

L'Île de la Terreur est une aventure en extérieur, conçue pour les règles de D&D® Expert. Le module comprend à la fois des rencontres en extérieur et dans un donjon, des cartes complètes, de nouveaux monstres et un arrière-plan afin de préparer d'autres aventures sur le même thème.

Les personnages commencent l'aventure à partir d'une piste laissée par un explorateur mort depuis longtemps. Des rumeurs au sujet de grandes richesses trompent les personnages et les poussent jusqu'à cette île minuscule – appelée par les indigènes, l'Île de la Terreur.

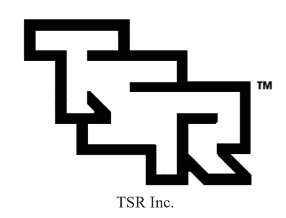
Une fois à terre, les personnages progresseront vers le centre de l'île, à la recherche d'un ancien temple construit sur un plateau oublié. Au cœur de ce temple gît le secret des ancêtres des indigènes… et les richesses mentionnées sur le livre de bord du défunt aventurier.

Mais les personnages ne seront pas seuls dans le temple ! Les infâmes kobrous s'y sont installés, parmi les geysers brûlants et les lacs de boue, loin en-dessous du temple.

Les personnages pourront-ils les vaincre et s'échapper du temple, ou tomberont-ils sous leur charme mortel ? L'Île de la Terreur attend !

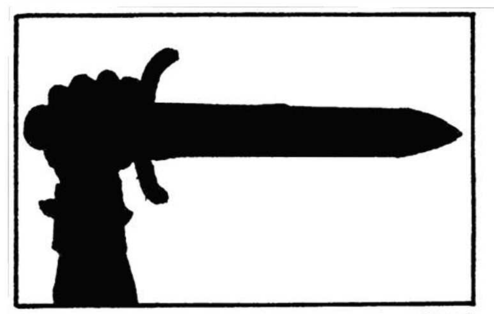
Une aventure en extérieur pour personnages de niveau 3-7

Version restaurée et corrigée par DD-ADD - Jamais imprimée
V1 – avril 2021



TSR Inc.

TABLE DES MATIÈRES


page 3


page 4


page 7


page 22


page 24

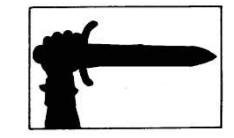

page 28

LISTE DES TABLES ET CARTES

Pour toutes questions ou suggestions, écrivez à :

D&D® Questions, c/o
TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147
U.S.A.

Les lettres sans coupon-réponse international seront impitoyablement jetées au cube gélatineux local ! N'oubliez pas non plus l'enveloppe comportant votre adresse personnelle sans laquelle nos elfes ne pourraient s'atteler à la tâche !



PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Au Sujet de ce Module

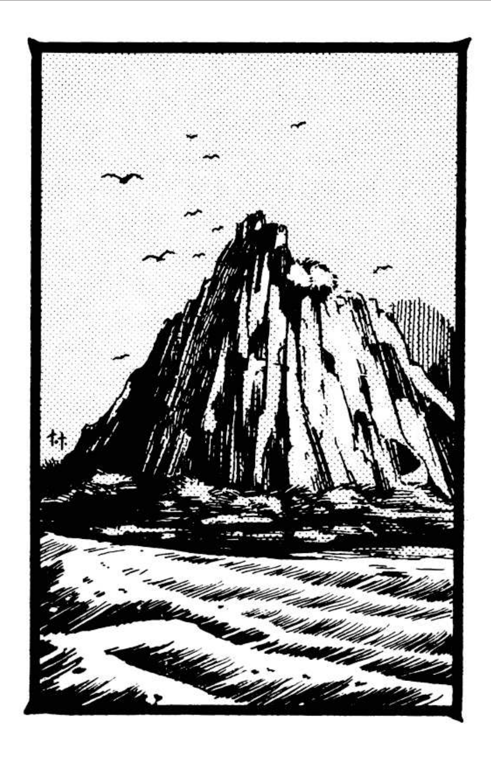
L'Île de la Terreur est une aventure en extérieur conçue afin d'aider les Maîtres des Donjons à préparer leurs propres scénarii hors des donjons. Bien que la plupart des informations nécessaires à ce sujet soient contenues dans les règles de D&D® Expert, ce module sera un outil supplémentaire. II servira à donner un exemple concret de ce qu'une aventure en extérieur peut être.

Avant de commencer une partie, lisez la totalité du module avec attention afin de vous familiariser avec son contenu. Pour la plupart, les informations vous sont destinées et ne devraient être révélées aux joueurs qu'au fur et à mesure du déroulement du jeu. Mettez votre imagination à profit lorsque vous décrivez un endroit aux joueurs. Si une description n'est pas fournie dans le texte, faites-en une suivant vos goûts et ce que vous voyez sur la carte correspondante.

II y a trois secteurs d'aventures principaux sur l'Île de la Terreur : l'île elle-même, le plateau central, et l'île Tabou. Chaque secteur est détaillé séparément, en trois sections donnant les descriptions des rencontres, les monstres errants et les cartes des lieux.

Cartes des Rencontres

Plusieurs cartes de rencontres sont fournies dans le module. Dans la plupart des cas, les cartes donnent une vue générale des lieux, alors que d'autres détaillent des endroits plus réduits. Les cartes sont numérotées de 1 à 14 pour faciliter les références. Vous pouvez utiliser les cartes telles quelles, les modifier ou bien en créer d'autres pour les rencontres données. Par exemple : si vous utilisez les cartes 3 et 4 (Cavernes), vous pourrez ajouter des créatures supplémentaires ou des pièces secrètes.



Caractéristiques et Abréviations

Les caractéristiques des monstres sont fournies dans l'ordre suivant :

Nom du PNJ/Monstre : Classe d'Armure ; Dés de Vie ou Classe/Niveau ; points de vie ; Déplacement par tour (round) ; Nombre d'Attaques par round ; Dégâts par attaque ; Jet de protection comme : Classe/Niveau ; Moral ; Alignement ; et facultés des PNJ (comme les sorts), lorsqu'il y en a.

Les abréviations suivantes sont utilisées dans ce module :

ABREVIATIONS

CA	=	**Classe d'Armure**	**Fo**	=	**Force**
DV	=	**Dés de Vie**	**In**	=	**Intelligence**
pv	=	**points de vie**	**Dx**	=	**Dextérité**
#	=	**Niveau**	**Sa**	=	**Sagesse**
DE	=	**Déplacement**	**Co**	=	**Constitution**
AT	=	**Nombre d'Attaques**	**Ch**	=	**Charisme**
D	=	**Dégâts**	**V**	=	**Voleur**
JP	=	**Jet de Protection**	**CL**	=	**Clerc**
Mo	=	**Moral**	**NN**	=	**Nain**
AL	=	**Alignement**	**M**	=	**Magicien**
C	=	**Chaotique**	**G**	=	**Guerrier**
L	=	**Loyal**	**HN**	=	**Homme Normal**
N	=	**Neutre**	**FN**	=	**Femme Normale**
Eg	=	**Ego**	**E**	=	**Elfe**

Le Groupe d'Aventuriers

Le module est conçu pour 6 à 10 personnages. Chacun d'eux devrait être entre le 3e et le 6e niveau d'expérience lorsque débute l'expédition. Le groupe doit totaliser entre 26 et 34 niveaux d'expérience, 30 étant la moyenne recommandée. De plus, le groupe devrait se composer d'au moins un magicien ou un elfe, et d'un clerc. Il se peut que vous ayez à ajuster la force de certains monstres ou certaines des rencontres, suivant les capacités du groupe.

Donnez aux joueurs une chance raisonnable de survie. Soyez impartial et juste, mais laissez toujours les personnages dans le doute lors des situations les plus dangereuses. Cependant, si les joueurs persistent à prendre des risques inutiles, ils devront en payer le prix. Tout le monde devrait coopérer afin de rendre l'aventure aussi intéressante et passionnante que possible.

Monstres Errants

Des tables de monstres errants sont fournies dans chaque section importante (sauf sur l'île Tabou où aucune rencontre aléatoire ne se produit).

Si une rencontre doit se passer à un moment particulier, lancez les dés de pourcentage afin de déterminer le type de monstre sur la table appropriée.

Les tables de rencontres aléatoires ont été établies de façon à ce que certains monstres apparaissent dans certains types de terrain. Si vous pensez que le monstre obtenu ne peut pas être logiquement rencontré dans ce type de terrain, relancez les dés ou choisissez-en un autre.

Si ce monstre est trop fort ou trop faible comparé au groupe, vous avez aussi la possibilité de changer le Nombre Rencontré ou ses points de vie.

Quand vous décrivez des monstres ou leur repaire, ne vous basez pas seulement sur la vue. Servez-vous des cinq sens dont la nature nous a pourvus afin de créer une atmosphère particulière lors d'une rencontre. Par exemple, les personnages pourraient entendre un monstre se rapprocher en écrasant la végétation, ou ces derniers pourraient repérer des traces fraîches, plutôt que de rencontrer le monstre face à face. Ceci est un excellent moyen de signaler à des joueurs que le monstre est bien trop puissant pour le groupe. Par la même occasion, évitez de laisser des rencontres aléatoires gâcher complètement une partie.



DÉPART DE L'AVENTURE

Le Continent (Carte 6)

Au centre de ce module se trouve une carte à grande échelle de la région Sud-Est d'un continent, ainsi que des îles septentrionales de l'archipel, dont fait partie l'Île de la Terreur. Cette carte servira aux joueurs lors de leur traversée vers les îles.

La carte continentale donne un exemple de conception d'extérieurs à grande échelle. Vous pourrez baser vos prochaines aventures sur cette carte, ou bien l'étendre davantage au-delà des limites visibles.

Suit une légende permettant de déchiffrer cette carte. Elle donne un bref arrière-plan des différents secteurs de la carte. Vous pouvez compléter cet arrière-plan par des créations personnelles.

Pour lire la carte continentale, partez d'en haut à gauche en lisant de gauche à droite.

Légende Cartographique du Continent

Principautés de Glantri : Glantri est une magiocratie ; les princes de cette contrée sont donc tous des magiciens de haut niveau. Ils vivent dans la Cité de Glantri la plupart du temps, bien que chacun des dirigeants possède une forteresse dissimulée dans quelque région sauvage. Cependant, les princes sont plus intéressés par les recherches sur la magie que par la politique. Pour la plupart, les décisions sont laissées aux intendants princiers et aux divers conseils locaux. Les princes et les princesses ne se font pas confiance et la paix entre les principautés reste plutôt précaire. Face à des invasions, ils s'allieront rapidement pour parer à la menace. Dans les cas d'extrême gravité, ils éliront l'un des leurs « Dictateur » auquel ils obéiront pendant 1 an.

Khanat d'Ethangar : Les nomades de l'Ethangar sont des éleveurs de chevaux, de bétail et de chèvres. Ils sont divisés en petits clans familiaux qui se pillent et se volent les uns et les autres. Cependant, leur dirigeant (le Khan) est puissant et il apparaît de temps à autre pour réunifier son peuple en une « nation » forte. Malheureusement, quand un Khan vient à mourir, son héritier n'est pas assez fort pour maintenir la nation en ordre. Elle se morcelle à nouveau et les clans familiaux recommencent à guerroyer. Leur culture est similaire à celle des cavaliers des steppes d'Asie Centrale (Huns, Mongols, Magyars, Turques, etc.).

Territoires Libres d'Heldann : Les Heldanns sont des tribus barbares qui chassent, pêchent et cultivent la terre dans des fermes isolées. Les hommes y sont blonds et de peau très claire. Ils sont apparentés aux peuplades des royaumes du Nord-Est, mais, entre eux, ils n'acceptent aucun autre chef que celui qui dirige la ferme familiale. Leur culture est très similaire à celle de l'Islande médiévale.

Royaumes du Vestland, de l'Ostland, et Jarls de Soderfjord : Chacun de ces états du Nord-Est se compose de petits royaumes rivaux, tous soumis à l'autorité d'un dirigeant. Dans le Vestland et l'Ostland, les seigneurs vassaux sont appelés « rois » ; dans le Soderfjord, ils sont nommés « jarls » (prononcer « yarl »).

Les sujets de ces royaumes donnent une grande valeur à l'individualisme, la force physique et les prouesses guerrières. Ils vivent principalement de la pêche et de raids occasionnels sur les villages côtiers se trouvant à proximité. En dehors de leurs excellentes aptitudes au combat, ce sont aussi des explorateurs sans pareil, capables de naviguer très loin à bord de leurs fameux drakkars. Leur culture ressemble à celle des vikings.

Les Terres Brisées : Ce sont des terres incultes et rocailleuses, percées de volcans actifs. Cette contrée est totalement sauvage, faiblement peuplée par quelques renégats ou des monstres.

Rocklogis : Ceci est le territoire des nains. Il s'étend sur les chaînes montagneuses de l'Altan Tepe. Les nains y ont construit une piste pour caravanes, auxquelles ils font payer un droit de passage.

République de Darokin : Cette république est centrée autour de sa capitale, Darokin. Sa richesse est basée sur le commerce depuis le Lac Amsorak, la rivière Streel, les caravanes des pistes de l'Est et même à travers le marais de Malpheggi. Darokin est une ploutocratie ; ainsi le gouvernement est entre les mains des plus riches familles de marchands. Leur culture ressemble à celle de Venise ou Gênes, au temps de l'Italie médiévale.

Alfheim : Tout comme son nom l'indique, Alfheim est le pays des elfes. Leur roi dirige la grande forêt de Canolbarth. Comme les elfes entretiennent cette forêt, elle est du coup bien plus étendue qu'elle ne l'aurait été normalement. Les marchands de Darokin payent les elfes pour protéger la route des caravanes qui traverse la forêt jusqu'à Sélénica.

Émirats d'Ylaruam : Ylaruam est construite à proximité de la plus grande oasis des Déserts Alasiyens. Elle est au centre des routes de caravanes allant du Nord au Sud et de l'Est à l'Ouest. Elle est contrôlée par l'Émir d'Ylaruam et sa famille royale. Leur culture est similaire à celle des états des déserts d'Arabie, ou à celle des cités-états d'Asie Centrale (Palmyre, Damas, Samarcande).

Clans d'Atruaghin : Ces plateaux herbeux et ces collines boisées près de la mer sont peuplés d'éleveurs, de chasseurs et de pêcheurs qui vivent dans de petits villages. Tous ces villageois affirment descendre de l'ancien héros Atruaghin. En cas de menace d'invasion, ils s'uniront rapidement, sous l'autorité d'un chef élu.

Les Cinq Comtés : C'est le pays des Petites-Gens. Ce territoire est régi par un conseil de cinq constables, chacun contrôlant un comté. Quatre fois par an, les constables se réunissent lors d'une grande fête et décident par un vote de la politique à suivre.

Grand-Duché de Karameikos : Cette partie du continent est une contrée sauvage et inhabitée, réclamée par le Duc Stefan Karameikos III. En fait, bien peu de ce territoire est sous le contrôle réel du duc. En grande partie, ces terres sont habitées par des monstres et des tribus d'humanoïdes hostiles. Davantage de détails sont fournis sur le duché dans les règles de D&D® Expert.

Royaume d'Ierendi : C'est un royaume prestigieux où se dresse un magnifique palais taillé dans le corail blanc le plus pur. Le roi et la reine sont des héros d'aventures fameuses, mais ils n'ont pas de grands pouvoirs. Leur titre est surtout honorifique. Le pouvoir est en fait détenu par certaines familles aristocratiques (ce qui fait d'Ierendi une oligarchie).

Guildes du Minrothad : Les îles du Minrothad sont dirigées par un système de syndicats : le gouvernement est aux mains de diverses guildes de marchands. Le Minrothad est activement allié à Thyatis.

Empire de Thyatis : L'Empire de Thyatis est une autocratie. L'empereur y détient un pouvoir absolu, mais ses décisions doivent tenir compte des désirs des nobles puissants ainsi que de possibles révoltes civiles contre des lois injustes. La cité de Thyatis est construite près d'un grand canal séparant la péninsule méridionale du continent, ce qui fait de cette ville un centre de commerce important. Les routes des caravanes de cette région sont données dans le livre de règles Expert. La culture Thyatique est similaire à celle des empires Byzantins médiévaux.

Archipel de Thanégioth : Il se compose d'un groupe d'îles, à environ 1 000 milles nautiques (1 800 km) au Sud du continent.

Mythes et superstitions entourent ces îles d'un voile de mystère.

Climats

Les vents de cette partie du continent soufflent habituellement d'Ouest en Est. Ainsi, beaucoup de pluie tombe sur les terres occidentales, alors que rien ne vient rafraîchir les déserts Alasiyens. Le courant chaud qui passe près de Thyatis et du Minrothad tend à modifier le climat méridional, le rendant similaire à celui de la Méditerranée.

Les terres des fermes du Sud sont très fertiles, grâce à l'épaisse couche de cendres provenant des anciens volcans. Les fermiers de cette région ont découvert les meilleurs moyens de cultiver leurs terres. Leur excellent système d'irrigation et leurs cultures en terrasse font des fermiers du Sud les producteurs des plus grandes quantités de nourriture des régions indiquées sur la carte.

Le climat de l'Archipel de Thanégioth est tropical, assez similaire à celui des Caraïbes ou des îles du Pacifique. Le climat des terres se trouvant au Sud des Monts Cruth est plutôt doux et humide. Celui de Darokin est chaud et ensoleillé, comme celui du midi de la France. Dans les steppes Ethangariennes, les étés sont assez doux, mais les hivers y sont glacés, un peu comme au Nord de la Mer Noire, en Russie. Le climat de la côte Nord-Est est très humide et généralement couvert, assez proche de celui du Danemark.

Arrière-plan de l'Aventure

Découverte des parchemins

Il y a déjà plusieurs semaines, un groupe d'aventuriers de retour d'une expédition a retrouvé une série de parchemins. Ils étaient d'une excellente qualité (de celle qui dure pendant des siècles). Lors de leur retour, les aventuriers ont été pris dans une tempête soudaine, et tous les parchemins ont été trempés. Aucun d'eux n'était magique, mais, sachant que du bon papier peut toujours servir à un mage, les aventuriers se sont mis à le faire sécher, près d'un feu. À leur grande surprise, ils ont alors découvert que des inscriptions apparaissaient petit à petit. La chaleur du feu avait mis en évidence la présence d'écritures secrètes.

Ces pages faisaient partie d'un livre de bord. Donnez aux joueurs la troisième partie de la couverture de ce module. Une carte incomplète de l'Île de la Terreur y est également imprimée pour que les personnages débutent leur exploration. Vous pouvez lire aux joueurs le texte suivant ou les laisser lire eux-mêmes leur copie.



« Quand la tempête s'est enfin calmée, nous nous sommes retrouvés approximativement à sept jours de navigation au Sud de Spécularum, dans l'Archipel de Thanégioth. Nous avons fait le plein de ravitaillement, réparé le navire et échangé quelque verroterie avec les indigènes, sur les côtes de plusieurs îles. Certains étaient plutôt amicaux, d'autres hostiles, nous attaquant à vue. Je soupçonne ces derniers de pratiquer le cannibalisme. « Nous avons suivi le contour de quelques îles, navigant au Sud-Ouest jusqu'à ce qu'apparaisse une petite presqu'île séparée du reste de l'île par un grand mur de pierre. Nous avons été bien reçus par les indigènes de Tanaroa, le petit village gardant ce mur. Les villageois ne connaissent pas d'autre nom que « l'Île de la Terreur » pour la contrée au- delà du mur. Ils appellent simplement leur presqu'île, « Maison ». « Les indigènes nous ont parlé d'une ville ancienne au centre du massif montagneux de l'île, construite par ce même peuple qui avait érigé la muraille. Les indigènes les appellent «les dieux», mais j'ai remarqué que leurs noms possédaient de curieuses consonances avec ceux des anciens du village, ainsi je suspecte ces derniers d'être des descendants des «Constructeurs». Je pense qu'à l'origine ces indigènes avaient une culture plus évoluée mais que depuis, les constructeurs sont retournés à un état plus primitif

« Les rumeurs indiquent que la cité de l'île regorge de trésors dépassant l'imagination, j'ai entendu parler en particulier d'histoires au sujet d'une fabuleuse perle noire divine qui se trouverait encore dans la ville. Les eaux de l'île se prêtent bien à l'élevage des huîtres, ainsi, il serait fort possible que la perle noire existe.

« J'aurais aimé explorer plus à fond cette île et vérifier les rumeurs sur la cité mystérieuse, mais bien trop de nos matelots ont péri lors de la tempête ou par les sagaies des cannibales. Nous ne sommes plus que cinq. Je suis le seul aventurier de profession: les autres sont de simples marins. Nous pouvons naviguer sans trop de difficultés, mais sur terre, en territoire hostile, nous n'aurions aucune chance. Une fois de retour à Spécularum, je pourrai recruter un nouvel équipage et quelques aventuriers. Nous retournerons alors chercher la perle noire. « Une chose que nous avons faite avant de partir, c'était de tracer les côtes de l'île. Nous ne sommes pas allés à terre car les pêcheurs du village nous ont avertis que les côtes étaient extrêmement dangereuses, à cause des rochers et de l'absence de plages. Ainsi, seuls apparaîtront sur la carte les secteurs que nous avons pu observer depuis le bateau, mais ceci vaut mieux que rien. »

DÉPART DE L'AVENTURE

Le livre de bord est signé par Rory Barberousse, un aventurier connu, et capitaine de haute mer notoire, qui mourut il y a trente ans. Une courte enquête dans les tavernes locales indiquera que Rory Barberousse engageait effectivement des matelots et des aventuriers pour une traversée vers le Sud. Malheureusement, Barberousse s'était mis à dos un puissant mage au sujet d'un paiement en retard, et le fameux aventurier est mort dans des conditions plutôt mystérieuses, juste avant de lever l'ancre.

Non seulement les indices que les personnages découvrent sur la mort de Barberousse confirment bien le texte du parchemin, mais toutes les rumeurs que les personnages arrivent à trouver au sujet de l'archipel tendent à soutenir toutes ces hypothèses (vous pouvez créer des rumeurs si besoin est).

Préparation de l'embarquement

Les personnages commencent l'aventure à Spécularum, dans le Duché de Karameikos.

Ils devront trouver un bateau ou un moyen de se rendre à l'île de la Terreur. Les groupes de personnages ne devraient pas avoir trop de difficultés à trouver des fonds pour acheter un petit voilier. Si les aventuriers ne disposent pas des ressources suffisantes pour ça, arrangez-vous pour qu'ils soient déposés par un bateau marchand en échange d'un service. Les idées suivantes pourront permettre aux personnages de trouver un moyen d'atteindre l'île :

Un marchand pourrait engager les aventuriers pour explorer l'île. Ils auront droit à un passage gratuit, mais ils devront partager les trésors avec leur employeur sur la base de 50-50. Vous pouvez modifier ce scénario en permettant aux personnages de convaincre le marchand d'ouvrir une nouvelle route maritime vers Thanégioth.

Permettez aux personnages d'acheter un vieux rafiot décrépit.

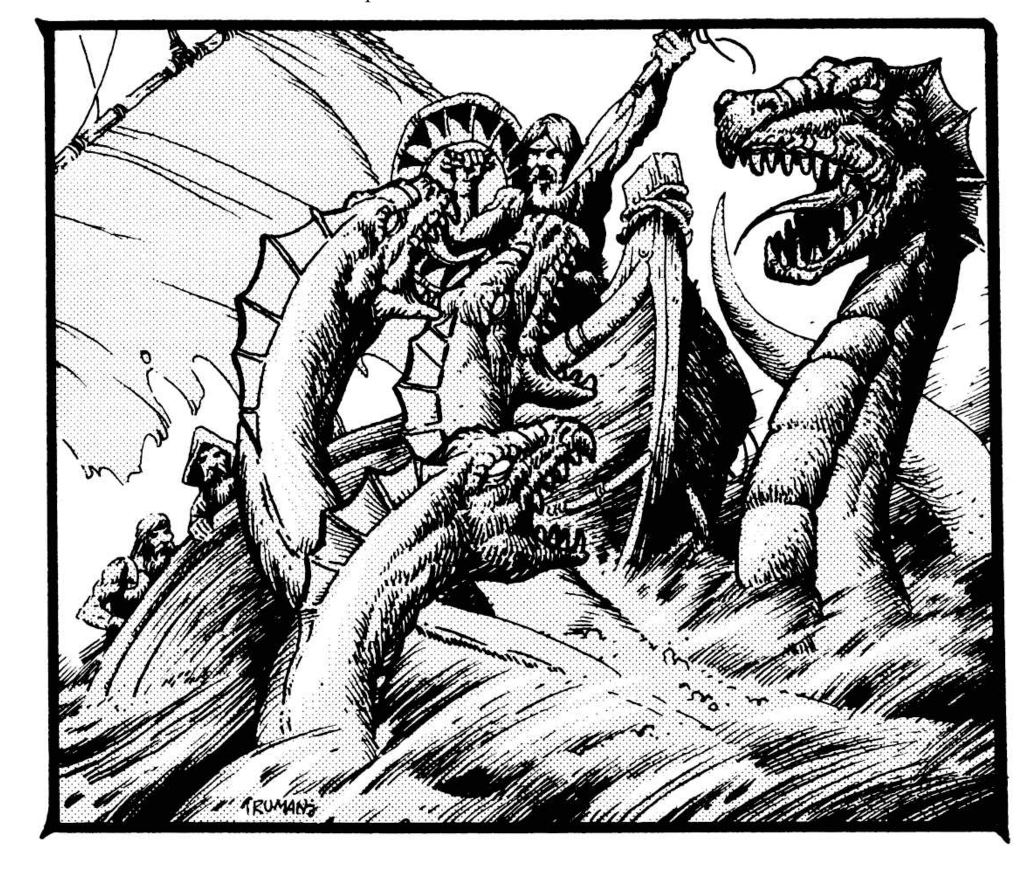
Établissez un pourcentage en divisant le prix payé pour le vieux bateau par celui d'un bateau neuf. Ce pourcentage représente l'état de la coque et de l'équipement de bord.

Ce pourcentage affecte également la vitesse ainsi que les points de structure de la coque. De plus, ce pourcentage représente les chances qu'a ce bateau de couler lors d'une tempête.

EXEMPLE : Les personnages achètent un vieux bateau pour 500 po. Un bateau neuf de cette taille coûterait 2 000 po. Divisez 500 par 2 000, ce qui donne 25 %. Les points de structure d'un bateau neuf atteignent 20-40, 30 en moyenne. Multipliez 30 par 25 %, ce qui donne 7,5 points de structure pour ce bateau. La vitesse (en mètres par round) pour un bateau neuf est de 40. Multipliez 40 par 25 %, ce qui donne 10 mètres par round.

Permettez à un personnage d'hériter d'un bateau. Dans ce cas, faites en sorte que le bateau soit un petit voilier. Ils ne devrait pas être doté d'une chaloupe de sauvetage. De plus, il y a 10 % de taxes sur les héritages. Le bateau ne pourra pas lever l'ancre tant que la taxe n'aura pas été réglée.

Les personnages peuvent emprunter de l'argent pour acheter le bateau. Les intérêts devraient être d'au moins 10 % par mois. L'emprunt doit être remboursé à la fin du premier voyage. Les prêteurs locaux ont des arrangements avec un magicien qui envoie un chasseur invisible pour attaquer les mauvais payeurs, une semaine après une échéance non respectée.



La Traversée vers l'Île

Lors du voyage des personnages depuis Spécularum vers l'Île de la Terreur, servez-vous des règles sur les aventures en extérieur et des Tables de Rencontres Aléatoires sur les Océans, dans le livret de règles de D&D® Expert. Il y a une possibilité de rencontre océanique au moins une fois par jour. Un 6 (sur 1d6) indique qu'une rencontre se produit.

Vérifiez le temps qu'il fait une fois par jour. Lancez 2d6. Un 2 signifie qu'il n'y a pas de vent, un 12 indiquera une tempête ou un grain. Vérifiez leurs effets dans les règles Expert.

Vérifiez une fois par jour que les personnages ne se perdent pas. Un 1 ou 2 sur 1d6 signifie qu'ils se sont perdus. Ce qu'il y a lieu de faire dans ce cas est expliqué dans les règles Expert.

Si le bateau des personnages traverse des récifs de coraux, la coque subit 1d% de dégâts structurels.

En dépit de ces dangers, souvenez-vous que les personnages devraient quand même atteindre l'Île de la Terreur. Sachant ceci, équilibrez les rencontres, les tempêtes et les probabilités de perdre son chemin.

Une fois que les personnages atteignent l'Ile de la Terreur (carte **1**), ils jetteront probablement l'ancre près d'un des villages d'indigènes, sur la péninsule Sud-Est. Les détails concernant ces villages sont fournis dans la description de Tanaroa (secteur de rencontre **1**).

Les personnages pourront continuer leur exploration de l'île à partir d'un de ces villages. Quand ils pénètrent dans une case, ils peuvent en faire la carte, ainsi que celle des cases adjacentes, dans toutes les directions (7 nouvelles cases maximum). Si la case où se trouve le groupe se compose de montagnes ou de végétation épaisse, la vue des personnages sera bloquée et il ne sera pas facile de faire la carte. Dans ce cas, vous devez décider du nombre de cases que les personnages pourront « voir » et cartographier.

Cartes des Rencontres sur l'Île

Vous aurez besoin des cartes suivantes pour effectuer les rencontres sur l'île:
Carte 1 : L'Île de la Terreur
Carte 2 : Village de Tanaroa
Carte 3 : Cavernes 1
Carte 4 : Cavernes 2
Carte 5 : Repaire des Pirates
Carte 7 : Camp des Rakastas
Carte 8 : Repaire des Aranéas
Carte 9 : Village des Phanatons
Toutes les rencontres numérotées de cette section pourront se faire sur la carte 1. Beaucoup de rencontres ont cependant des cartes individuelles plus détaillées. Elles sont indiquées au début des descriptions des rencontres.

Monstres Errants

Les rencontres aléatoires devraient être vérifiées deux fois par jour : une fois pendant les heures de jour, une fois pendant les heures de nuit. Pour les rencontres de nuit, soustraire 1 au jet de rencontre car, pour la plupart, les monstres sont inactifs la nuit. Consultez les tables de rencontres en extérieur dans les règles de D&D® Expert afin de déterminer si les monstres sont rencontrés dans un type de terrain particulier.

On détermine le monstre en lançant 1d% sur les Tables des Monstres Errants de l'Île 1, 2, ou 3. Si les personnages sont en expédition dans la péninsule, au Sud du grand mur, ou s'ils explorent les îles du Sud-Est, servez-vous de la Table 1. Sur l'île principale, au Sud de la rivière centrale, ou sur les îles du Sud-Ouest, servez-vous de la Table 2. Au Nord de la rivière centrale, ou sur les îles du Nord, servez-vous de la Table 3.

TABLE 1
MONSTRES ERRANTS DE L'ÎLE

Jet %	Monstre	Nombre Rencontré
01-02	Abeille Géante	2-8
03-05	Dryade	1-6
06-29	Goule	1-6
30-32	Humains*	2-12
	*Statues Vivantes***	
33	de Cristal	1-6
34-35	de Fer	1-4
36	de Pierre	1-3
	Lézards Géants	
37-40	Gecko	1-6
41-43	Draco	1-4
44-45	Caméléon Cornu	1-3
46	Tuatara	1-2
	Lycanthropes	
47	Rat-garou	1-8
48	Loup-garou	1-6
49	Sanglier-garou	1-4
50	Tigre-garou	1-3
51	Ours-garou	1-2
52	Momie	1-3
53-58	Rat Géant	2-20
59-60	Rhagodessa	1-4
61-62	Mouche Voleuse	2-8
63-64	Scorpion Géant	1-2
65-69	Squelettes	4-16
	Serpents	
70-71	Cobra Cracheur	1-6
72-73	Vipère Alvéolée	1-8
74	Serpent à Sonnette Géant	1-4
75-77	Python des Rochers	1-3
	Araignées Géantes	
78-79	Araignée Crabe	1-4
80-82	Veuve Noire	1-3
83-84	Tarantelle	1-3
85-88	Crapaud Géant	1-4
89	Sylvanien	1-2
90	Nécrophage	1-4
91	Apparition	1-3
92-00	Zombie***	2-12

* Ces humains seront probablement des indigènes vivant sur l'île. Voir page 29 pour plus d'informations sur les indigènes.

** Quand des statues vivantes sont obtenues dans les tables de monstres errants, il y a 50 % de chances qu'elles soient animées, ou 50 % de chances qu'elles ne soient en fait que de vulgaires statues.

*** Les zombies attaqueront les étrangers à vue, à moins que ceux-ci ne ressemblent à des indigènes. Les zombies attaqueront ces derniers uniquement quand leurs maîtres leur auront demandé de le faire.

TABLE 2
MONSTRES ERRANTS DE L'ÎLE

Jet %	Monstres	Nombre Rencontré
01-03	Aranéa*	1-6
04-08	Ours des Cavernes	1-4
09-10	Tigre à Dents de Sabre (Smilodon)	1-2
11	Centaure	1-6
12	Cyclope	1
13-17	Loup Géant	1-6
18	Dragon Noir**	1
19	Dragon Vert**	1
20	Dragon Rouge***	1
21-22	Dryade	1-6
23-27	Mégacéros*	1-3
28-33	Grangeri*	1
34-38	Hydre, 5 têtes	1
39-43	Homme-Lézard	2-8
44-49	Éléphant Préhistorique	1
50-54	Mégathérium*	1
55-60	Néandertalien	2-8
61-65	Phanaton*	4-16
66-71	Phorusrhacos*	1-6
72-75	Rakastas* (+ Smilodon)	1-2
76-77	Rock	1-2
78-84	Babouin des Rochers	2-8
85	Sylvanien	1
86-93	Tricératops	1
94-95	Troll	1-3
96	Wivern	1-2
97-00	Zombie	2-12

* Nouveau monstre, voir description à la fin du module.
** Âge moyen maximum.
*** Jeune dragon rouge seulement, 7 ou 8 DV.

TABLE 3
MONSTRES ERRANTS DE L'ÎLE

Jet %	Monstres	Nombre Rencontré
01-06	Allosaure*	1
07-14	Ankylosaure*	1
15-21	Diplodocus*	1
22-26	Crocodile Géant	1
27-34	Dimétrodon*	1
35	Dragon Noir**	1
36	Dragon Vert**	1
37	Dragon Rouge***	1
38-40	Dryade	1-6
41-42	Géant des Collines	1
43-44	Géant de Pierre	1
45-47	Hydre, 5 têtes	1
48-53	Plésiosaure*	1
54-61	Ptéranodon	1-3
62-68	Rock	1-2
69-76	Trachodon*	1
77-82	Sylvanien	1-2
83-89	Tricératops	1
90-94	Tyrannosaure	1
95-97	Wyvern	1-2
98-00	Zombie	2-12

* Nouveau monstre, voir à la fin de ce module.
** Âge moyen maximum.
***Jeune dragon seulement, 7 ou 8 DV.

Rencontres sur l'île

1. LE VILLAGE DE TANAROA
(Utilisez la carte **2**)

Le village de Tanaroa se trouve dans une clairière, à la lisière de la jungle. Au Nord se dresse un mur impressionnant, de 15 mètres de haut, construit avec d'énormes moellons. Il s'étend sur les trois kilomètres de large, à l'endroit le plus étroit de la péninsule.

Régulièrement espacées les unes des autres, 28 tours carrées de 21 mètres de haut sur 30 mètres de côté sont alignées tout le long du mur. Le centre du mur est percé d'un passage fermé par deux énormes portes de bois. Ce sont des portes à doubles battants, de 12 mètres de large sur 12 mètres de haut. Leur épaisseur, 1,50 mètre, pourrait mettre en échec bien des assaillants. Chaque porte est bloquée par de lourdes poutres de bois.

Le village de Tanaroa garde et contrôle cette entrée. Les indigènes l'appellent le Grand Mur.

Un sentier dégagé mène au centre du village, puis traverse Tanaroa, jusqu'aux portes, et continue au-delà dans la jungle. Le sentier contourne quatre groupes de huttes. Chacun d'eux est disposé en cercle, autour d'un cimetière central. Le chemin passe derrière ces huttes. Elles sont faites de bois avec une toiture de palmes et font 15 mètres de long sur 6 mètres de large. Toutes ces huttes sont juchées au-dessus du sol, sur des pilotis de 3 mètres de haut.

Chaque groupe de huttes représente un des clans vivant dans le village. Il y a celui des Élans au Sud, des Éperviers à l'Ouest, des Tigres au Nord et des Tortues de Mer à l'Est. Ces animaux sont les totems de chaque clan et les indigènes pensent qu'ils en sont les frères de sang. Au centre de chaque cimetière se dresse le totem du clan. Lors des combats, chaque clan a un signe de reconnaissance représentant son totem.

Au centre du village, une colline a été artificiellement formée. Au sommet de la colline, une pyramide de 3 mètres de haut, faite de terre, pointe vers le ciel. Les côtés de la pyramide sont recouverts de dalles de roche, et au sommet, un gong métallique a été installé. Un petit remblai de terre, de 1 mètre de haut sur 1 mètre de large, fait le tour de cette construction. Chaque côté fait 75 mètres de long.

La colline sert aux réunions de la tribu dont les membres s'assoient du côté corres-

pondant à leur clan, alors que le chef parle du haut de la pyramide.

Le sentier fait le tour des jardins situés entre les groupes de huttes et la colline. Les indigènes y gardent cochons, poules et chèvres. Le sentier continue vers le Grand Mur, puis va vers la jungle.

Une seconde ligne de défense se trouve entre la muraille et le village : des fosses de 6 à 9 m de profondeur remplies d'une couche de goudron épaisse de 1,5 à 3 m. Au bas de la muraille, près des tours, les guerriers de la muraille ont construit leurs huttes.

Tanaroa est l'un des sept villages du Sud-Est de la péninsule et des îles voisines. Les autres villages sont : Dawa, Kirikura, Mora, Panitube, Burowao et Usi. En dehors du Grand Mur et des fosses de goudron, ils ressemblent à Tanaroa. Ils ont aussi des noms pour leurs quatre clans. Si le groupe arrive à l'un de ces villages, servez-vous de cette description. La même carte peut servir à différents villages.

Autorités du village et culture : Les sept villages sont alliés grâce à un conseil des chefs qui se réunit une fois par an. La population des sept villages réunis est d'environ 2 100 individus.

Ce sont des matriarcats, les femmes étant les chefs traditionnels. Les indigènes considèrent que la descendance et l'héritage se fait par la mère. Ils prennent aussi son nom.

Bien que le chef tribal soit une femme, les chefs des clans sont des hommes. Les clans servent à unir le village en temps de guerre, chacun d'eux étant alors considéré comme une sorte de « régiment ». Chaque village élit un responsable pour servir et conseiller le chef. Il fera aussi office de chef en temps de guerre.

Le dernier personnage important au village est le Maître des Zombies (ou Maîtresse des Zombies). Ce conseiller est généralement un clerc ou un magicien de 5e niveau. Il est à la tête du Culte de la Mort-qui-Marche. Ce culte est secret et ses membres portent une cagoule lors des cérémonies, à l'exception du Maître des Zombies. Celui-ci crée les Ancêtres-qui-Marchent au cours de ces cérémonies (traiter comme des zombies). Bien que ceux-ci servent parfois de travailleurs de force ou de guerriers, les villageois les craignent et s'en tiennent à distance.

Le Grand Mur est toujours gardé par des guerriers des sept villages. Chaque clan tribal est responsable d'une tour, avec sept guerriers, le tout faisant 196 guerriers pour 28 tours. Les fosses de goudron sont des défenses secondaires, au cas où des pillards non-humains ou des monstres se glisseraient au-delà du mur. La zone se trouvant entre le village et le mur est totalement dégagée d'arbres et de buissons afin de pouvoir utiliser efficacement arcs et javelots.

Commerce avec les villageois : Lors d'un récent conseil, les chefs ont décidé qu'il serait bon que les villages fassent du commerce avec le reste de l'île. Malheureusement, leurs petits voiliers sont incapables de s'éloigner hors de vue des îles ou de résister aux tempêtes de haute mer. Ainsi, si les personnages ont eu l'idée d'emporter une cargaison de diverses marchandises, les villageois les accueilleront chaleureusement. Ajoutez 2 aux jets des réactions des villageois et des chefs lorsque les personnages se présenteront.

De plus, les personnages pourront revendre leur marchandise avec un profit de 100 % (autrement dit, ils revendent les marchandises au double du prix qu'ils les ont achetés). Les villageois ne sont pas très riches et ne pourront pas débourser plus de l'équivalent de 5 000 po.

Si les personnages sont responsables de l'ouverture d'un nouveau comptoir commercial, ils recevront un nombre de points d'expérience égal à deux fois la valeur (en po) de la marchandise vendue.

Les personnages peuvent se servir de leur marchandise ou de leurs gains pour acheter de l'équipement. Toutes les pièces d'équipement habituelles sont disponibles, en dehors des suivantes : haches de bataille, arbalètes et carreaux, armes d'hast, épées à deux mains, lances, cottes de mailles et armures de plates, ainsi que tous les animaux de bât et leur équipement (barde équestre, chariots, etc.). Les seuls moyens de transports aquatiques dont les personnages peuvent disposer sont les pirogues, les voiliers, les radeaux, etc.

Préparation de l'expédition : Les indigènes de Tanaroa vont parfois aux puits de goudron situés de l'autre côté du mur afin de renouveller leurs réserves (on se sert du goudron pour rendre les embarcations et les toitures plus étanches). Un guide peut être engagé pour aider les personnages à passer les puits de goudron, ce qui coûtera 5 po par aventure.

Le groupe peut également engager 2d6 porteurs pour transporter le ravitaillement. Cependant, ces derniers n'iront pas au-delà du Grand Mur sans une escorte d'au moins 30 guerriers. Les porteurs coûtent 1 po par aventure. Ni le guide, ni les porteurs n'iront au-delà des puits de goudron, ou s'éloigneront des sentiers. Les indigènes ne peuvent pas être engagés comme guerriers.

2. LA BAIE DES CROCODILES (Carte **1**).

Quatre grands crocodiles flottent juste sous la surface des eaux placides de cette baie.

Crocodiles (4) : CA 3 ; DV 6 ; pv 18, 15, 12, 10 ; DE 27 m (9 m), autant en nageant ; AT 1 ; D 2-16 ; JP G3 ; Mo 7 ; AL N

Ces créatures affamées attaquent tout ce qui se déplace de plus de 3 mètres dans les eaux. Ces crocodiles font dans les 6 mètres de long.

3. LE REPAIRE DES SERPENTS DE MER (Carte **1**)

Des centaines d'énormes huîtres recouvrent le fond près de ces grands récifs de coraux. Si les personnages en pêchent plusieurs, ils y trouveront 1d4 perles valant chacune 100 po. Cependant, lors de chaque jour de pêche, ils seront attaqués par 1d4 serpents de mer.

Serpents de Mer (1-4) : CA 6 ; DV 3 ; pv 9, 8, 7, 6 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 morsure ; D 1 + poison ; JP G2 ; Mo 7 ; AL N

Bien que le nombre de serpents soit illimité, il n'y aura plus de perles au-delà du 14e jour de pêche.

4. RENCONTRE ALÉATOIRE (Carte **1**).

Pendant chaque jour où les personnages se trouvent à 2 cases de ce point, ils feront une rencontre aléatoire sur la Table 2 des Monstres Errants. Si possible, la rencontre devrait se produire à proximité du repaire du monstre.

5. LES CAVERNES DES BABOUINS DES ROCHERS (Cartes **3** ou **4**)

Quand les personnages se rapprochent de ces falaises friables, ils entendent des cris d'animaux. Les bruits proviennent d'une ouverture de 2 mètres de large, dans la roche. Une forte odeur en émane, et un tunnel s'enfonce dans l'obscurité.

15 babouins des rochers vivent dans ce réseau de galeries.

Babouins des Rochers (15) : CA 6 ; DV 2 ; pv 14 chacun, 16 pour le chef ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 massue/1 morsure ; D 1-6/1-3 ; JP G2 ; Mo 8 ; AL N

Vous pouvez vous servir du plan des cavernes 1 (Carte **3**) ou du plan des cavernes 2 (Carte **4**), ou d'une carte personnelle que vous aurez conçue pour cette rencontre.

Chaque grotte abrite 1d4 babouins, sauf pour la salle du trésor, où vivent le chef et le

reste de la tribu. Aucune de ces grottes ne possède de mobilier, mais de grands tas d'ordures et d"excréments se dressent dans les coins. Des trognons de fruits et des ossements traînent au milieu des salles.

Un bracelet de 700 po et un collier d'argent portant une améthyste (valant 1 300 po) sont dissimulés sous un tas d'os rongés dans un des coins de la salle du trésor. Les bijoux sont un peu ternis, bien qu'en bon état.

6. LE REPAIRE DU TERMITE AQUATIQUE (Carte **1**)

Un termite aquatique de 2 mètres de long vit à cet endroit. Il se cache dans une caverne, à 10 mètres sous la surface des eaux.

Termite Aquatique (1) : CA 5 ; DV 4 ; pv 30 ; DE 54 m (18 m) ; AT voir ci-dessous ; D 1-6 ; JP G3 ; Mo 11 ; AL N

Le termite aquatique ne mord pas à moins d'être pris au piège. Il se servirait plutôt de son jet d'encre noire pour fuir. Si le termite se trouve hors de l'eau lorsqu'il lance son encre, la victime doit effectuer un jet de protection contre le poison pour échapper à ses effets paralysants.

L'attaque la plus dangereuse de cette créature se fait sur la coque des bateaux. Si le bateau des personnages traverse ces eaux, il y a 50 % de chances que le termite s'y accroche et inflige 1-3 points de dégâts structurels. Une fois les dégâts faits, les personnages ont 50 % de chances d'entendre le bruit de l'eau coulant dans la coque.

Dans la caverne du termite se trouvent des ossements blanchis et divers détritus. On pourra trouver de vieilles épées, des bottes verdies par la moisissure, des habits en train de pourrir et une bouteille concrétionnée contenant une potion d'*Héroïsme*.

7. LE REPAIRE DE PIRATES (Carte **5**)

Les pirates qui vivent ici viennent en fait d'une autre île (choisissez laquelle ou bien rajoutez-en une autre sur la carte). Ils opèrent depuis ce camp, pillant les villages pour faire des esclaves. Ils se déplacent avec des pirogues à balanciers de 6 mètres de long, dotées de mâts démontables.

Ils sont 41 au total ; leurs caractéristiques sont les suivantes :

Chef : AC 5 ; G4 ; pv 29 ; DE 27 m ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; Mo 10 ; AL C

Il porte une cotte de mailles et combat avec une épée à deux mains. Il possède un anneau de *Marche des ondes*, et la clé de la caisse en métal (secteur **7d**).

Pirates (40) : AC 5 ; G1 ; pv 5 chacun ; DE 36 m ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; Mo 7 ; AL C

Six pirates portent des cottes de mailles et combattent avec des coutelas. Vingt portent des armures de cuir et des coutelas. Quatorze autres portent des armures de cuir et se battent soit avec des coutelas, soit avec des arbalètes.

En mer, chaque pirogue transporte sept à huit pirates. Le chef se trouve dans la pirogue de son choix. Le reste gardera le camp (secteurs 7a-7f).

7a. TOURS : Trois miradors de 6 mètres de haut dominent le camp. Jusqu'à 1d4 pirates peuvent monter la garde dans une tour. Il y en a toujours au moins 1 dans chacune d'elle.

7b. BATEAUX : Les pirogues sont tirées sur la plage à moins que les pirates soient partis en expédition. Quand ils sont au camp, les pirates gardent leurs rames et leurs voiles dans les huttes pour éviter le vol.

7c. HUTTES : Elles sont faites d'herbe séchée et leur toit se compose de bottes de paille. La case marquée « **C** » est celle du chef. Elle contient une armoire de bois verrouillée dans laquelle les voiles des pirogues sont enfermées. Celle qui est marquée « **R** » contient le ravitaillement. On y trouve des pagaies, des cordages, des outils, de la nourriture, des seaux de goudron, des armes neuves et autres équipements. Les cases marquées d'un « **P** » contiennent les prisonniers (3d4 par hutte). Ils ont tous un boulet enchaîné à leur cheville. Les cases non identifiées contiennent chacune 4 pirates lors des heures de repos.

7d. CAVERNE : Celle-ci est constamment gardée par 2d4 pirates. Leur trésor s'y trouve, enfermé dans une caisse en fer scellée au mur. Le chef en détient la clé. Si on la force, un compartiment secret s'ouvre sur le côté, libérant une vipère alvéolée.

Vipère Alvéolée (1) : CA 6 ; DV 2 ; pv 5 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 morsure ; D 1-4 + poison ; JP G1 ; Mo 7 ; AL N

Si l'un des personnages crochète la serrure de la caisse, il y trouvera 2000 pc, 3000 pa, 4000 pe, 17 pierres précieuses (valant au total 1 700 po), un parchemin magique de magicien ou d'elfe (*Bouclier*) et une *épée +1*. Les caractéristiques de l'épée sont les suivantes :

AL N ; In 8 ; Eg 9 ; détection du métal ; lévitation pendant 3 tours par usage, jusqu'à trois fois par jour.

7e. TUNNEL DE SECOURS : Derrière un passage secret dans la caverne se trouve un tunnel de 1 mètre de large servant aux pirates à s'échapper en cas d'attaque. Ce tunnel serpente sous la colline, sur une distance de 150 mètres et débouche sur une série de cavernes naturelles. Ces cavernes sont sous la surface de l'eau à marée haute (20 % de chances).

7f. MURS : Le camp des pirates est entouré d'un épais buisson d'épineux, de 1,5 mètres de haut sur 1 mètre de profondeur, ce qui est capable d 'arrêter la plupart des animaux.

8. LE NID DES HIPPOGRIFFES (Carte **1**)

Au sommet de la plus haute colline de cette île se trouve un grand nid. Cinq hippogriffes y vivent.

Hippogriffes (5) : CA 5 ; DV 3+1 ; pv 21, 20, 16, 14, 10 ; DE 54 m (18 m), 108 m (36 m) en vol ; AT 2 griffes/1 bec ; D 1-6/1-6/1-10 ; JP G2 ; Mo 8 ; AL N

Ces créatures se nourrissent des moutons sauvages de l'île. Dans le but de défendre leur territoire, les hippogriffes attaqueront tout ce qui se mettra à escalader les pentes escarpées de leur colline, dans un rayon de 800 mètres.

9. CAMP DES RAKASTAS (Carte **7**)

Une tribu de rakastas a installé son camp dans ce secteur.

Il s'agit d'une race de félins nomades, de type humanoïde. Ils marchent donc debout et possèdent des caractéristiques de chat (griffes, pelage, museau, etc.).

Les rakastas forment une race fière, du genre barbare et prompte à agir. Ce sont de rudes guerriers qui recouvrent leurs griffes par des cônes métalliques recourbés (« Griffes de Guerre », leur arme favorite).

Certains guerriers rakastas montent des tigres à dents de sabre. Ces derniers sont considérés comme les plus braves de tous les guerriers rakastas, car ils sont les seuls à maîtriser leurs montures.

Ils vivent dans de grandes tentes richement meublées. Leurs trésors comprennent des tapisseries de soie, des tapis de couleurs vives, des objets de bronze ou de cuir, de l'argenterie et des bijoux en or. Le trésor des rakastas vaut au total 10 000 po (pour un poids équivalent).

Seize guerriers normaux et trois montés sur tigres sont actuellement dans le camp.

Guerriers (16) : CA 6 ; DV 2+1 ; pv 10 chacun ; DE 27 m (9 m) ; AT 2 griffes/1 morsure ; D 1-4 chacun ; JP G2 ; Mo 9 ; AL N

Ceux qui sont montés sur les tigres ont 16 points de vie. Ils peuvent faire des bonds de 6



mètres depuis leur monture et attaquer dans le même round.

Tigres à Dents de Sabre (3) : CA 6 ; DV 8 ; pv 36 chacun ; DE 45 m (15 m) ; AT 2 griffes/1 morsure ; D 1-8/1-8/2-12 ; JP G4 ; Mo 5 ; AL N

9a. TENTES : Chacune de ces tentes abrite des rakastas :

Tente **9a1** : 4 rakastas
(un maître de tigre)
Tente **9a2** : 2 rakastas
Tente **9a3** : 3 rakastas
Tente **9a4** : 3 rakastas
(un maître de tigre)
Tente **9a5** : 4 rakastas
(un maître de tigre)
Tente **9a6** : 3 rakastas

9b. PAVILLONS : Chacune de ces tentes est dotée d'une avancée de feuilles de palmier tressées. Ces pavillons sont construits sur des charpentes de bois léger, maintenant leur plancher au-dessus du sol en cas de pluies soudaines. Chaque pavillon abrite un tigre à dents de sabre, enchaîné à un lourd tronc de bois.

9c. TENTE PRINCIPALE : Celle-ci est similaire aux abris des tigres, en dehors de l'ouverture servant à laisser sortir la fumée par le haut de la tente. Des tapis et des coussins recouvrent le sol.

9d. FEU DE CAMP : Le feu de camp est bordé de pierres. Une broche est fixée au-dessus des flammes et des ustensiles de cuisine sont dispersés à proximité.

10. VILLAGE DES PHANATONS
(Carte **9**)

C'est un petit village d'une centaine de phanatons. Ce sont des créatures de la taille des petites-gens, ressemblant à un croisement entre un singe et un raton laveur. Ils peuvent planer d'une branche à une autre comme les écureuils volants. Pour une description plus complète des phanatons, reportez-vous à la section sur les Nouveaux Monstres (page 32) de l'Appendice.

Ce village est dissimulé à 15 mètres au-dessus du sol, dans les branches des arbres. Il est totalement invisible du sol et tout autre qu'un phanaton devrait se trouver à moins de 6 mètres pour distinguer les constructions.

Le village consiste en trois plateformes de bois installées entre plusieurs grands arbres. Elles sont tenues en place par de fines poutrelles et un réseau de cordages (similaires aux câbles des ponts suspendus).

Des huttes de tailles diverses ont été construites sur ces plateformes. Une balustrade en limite les bords afin d'empêcher les jeunes de faire une chute. Des passerelles de corde relient les différentes plateformes entre elles afin de permettre le passage des infirmes ou des plus jeunes.

Les adultes planent généralement ou grimpent vers le village. Cependant, une trappe est construite dans une des plateformes (**10c**) ; une échelle de corde peut être déroulée depuis le haut. Celle-ci sert aux invités qui ne peuvent pas voler ou grimper aux arbres. Ceux-ci dorment généralement sur la plateforme Nord (**10e**).

10a. HUTTES : Trois huttes abritant un total de 14 phanatons se dressent sur cette plateforme. Il y a plusieurs mâles adultes, cinq femelles et deux petits. Ces derniers sont incapables de se défendre tous seuls et tenteront de fuir en cas d'attaque.

Phanatons (14) : CA 7 ; DV 1-1 ; pv 7x4, 5x3, 2x1 ; DE 27 m (9 m), 45 m (15 m) en planant ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; JP G1+2 ; Mo 7 ; AL L

10.b HUTTES : Les cinq huttes de bois de cette plateforme abritent 20 phanatons, avec le chef de guerre du clan et ses sept gardes du corps. Les 12 phanatons restants sont les compagnes des guerriers.

Chef de Guerre (1) : CA 6 ; DV 3 ; pv 15 ; DE 27 m (9 m), 45 m (15 m) en planant ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; JP G3+2 ; Mo 7 ; AL L

Gardes du Corps (7) : CA 6 ; DV 2 ; pv 10 chacun ; DE 27 m (9 m), 45 m (15 m) en planant ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; JP G2+2 ; Mo 7 ; AL L

Compagnes (12) : CA 7 ; DV 1-1 ; pv 3 chacune ; DE 27 m (9 m), 45 m (15 m) en planant ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; JP G1+2 ; Mo 7 ; AL L

Sous le lit du chef se trouve un gros coffre de bois contenant le trésor du clan (3 000 pa).

10c, 10d, 10e, 10f. AUTRES PLATEFORMES : Ces plateformes abritent le reste du clan. Il y a trois huttes sur les plateformes **10c** et **10d**, et quatre sur les plateformes **10e** et **10f**.

Dans chaque hutte il y a une famille de phanatons composée d'un mâle adulte, d'une femelle et de 1d4 petits.

Les huttes sont décorées avec des meubles magnifiquement sculptés, faits de bois exotiques divers. Des douzaines de plantes pendent du toit ainsi que des mobiles décoratifs.

11. LE REPAIRE DES HOMMES-LÉZARDS
(Cartes **3** ou **4**)

Ce repaire est situé près du bord d'un marais touffu, dans une caverne à demi-immergée.

Vous pouvez vous servir des Cavernes 1 (Carte **3**) ou des Cavernes 2 (Carte **4**), ou d'une carte de votre création.

Quatorze hommes-lézards vivent dans ces cavernes :

Hommes-Lézards (14) : CA 5 ; DV 2+1 ; pv 10 chacun ; DE 18 m (6 m), 36 m (12 m) en nageant ; AT 1 ; D 2-7 ou suivant l'arme à +1 ; JP G2 ; Mo 12 ; AL N

Un à trois hommes-lézards se trouvent dans chaque salle du repaire, sauf pour la salle du trésor où se trouvera le reste du groupe. Les hommes-lézards chassent et dévorent diverses créatures des marais. Lors de leurs fêtes tribales, ils vont occasionnellement attaquer les néandertaliens. Les hommes-lézards ont accumulé une petite fortune grâce à leurs raids. Elle se trouve dans une caisse non piégée, dans la salle du trésor : 5 000 pc, 6 000 pa, et huit opales valant 500 po chacune.

12. LES NÉANDERTALIENS
(Carte **3** ou **4**)

Vous pouvez vous servir des Cavernes 1 (carte **3**) ou des Cavernes 2 (Carte **4**), ou d'une carte de votre création.

Seize néandertaliens vivent dans ces cavernes, ainsi que deux chefs :

Néandertaliens (16) : CA 8 ; DV 2 ; pv 9 chacun ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme à +1 ; JP G2 ; Mo 7 ; AL L

Chefs (2) : CA 8 ; DV 6 ; pv 31, 27 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 +2 ou suivant l'arme à +1 ; JP G6 ; Mo 7 ; AL L

Un ou deux néandertaliens se trouvent dans chaque salle du repaire, sauf pour la salle principale où vit le reste de la tribu.

Les salles sont très primitivement meublées et possèdent toutes un feu de bois. Les murs sont peints de scènes de chasse et le sol est raisonnablement propre.

Leur trésor se trouve dans une sorte de caisse faite de plaques de pierre non cimentées. Il y a 1 000 pa, une grosse perle blanche valant 500 po et une petite pièce d'obsidienne valant 10 po.

13. L'AIRE DES GARGOUILLES (Carte **1**)

Quand les personnages entrent dans cet hexagone, ils aperçoivent une statue de forme grotesque, juchée sur un piton rocheux à plusieurs centaines de mètres plus loin. Tant que le groupe se trouve à plus de 30 m, la créature ne s'animera pas et ressemblera vraiment à une statue de pierre. Cependant, si quelqu'un s'approche à moins de 30 m, la gargouille s'envolera avec un cri rauque pour attaquer.

Gargouille (1) : CA 5 ; DV 4 ; pv 26 ; DE 27 m (9 m), 45 m (15 m) en volant ; AT 2 griffes/1 morsure/1 corne ; D 1-4 chacune ; JP G4 ; Mo 11 ; AL C

Deux autres gargouilles (pv 23, 22) seront attirées par le cri et quitteront les falaises à proximité pour se joindre au combat. La tanière des gargouilles se trouve dans une falaise rocailleuse, à 15 mètres au-dessus du sol. Tout autre qu'un voleur cherchant à escalader la falaise doit réussir un jet sous sa Dextérité (1d20) ou faire une chute. Les dégâts seront alors de 3d6. Un voleur arrive automatiquement à atteindre la tanière.

Parmi les ossements et divers détritus, les personnages trouveront un rubis de 600 po et un parchemin magique de *Protection contre les élémentaux*.

14. TANIÈRE DES ARANÉAS (Carte **8**)

Les aranéas sont des araignées hautement intelligentes et capables de se servir de la magie. Elles vivent dans des toiles qu'elles tissent entre les arbres, à 12 mètres au-dessus du sol de la jungle. Pour les repérer, il faut grimper aux arbres jusqu'à une hauteur de 6 à 9 mètres. Certaines toiles sont protégées par une toiture imperméable faite d'un amalgame de feuilles, de racines, d'écorce et de toile.

Chaque aranéa dispose de son propre repaire, mais ceux-ci sont suffisamment proches pour que la créature saute d'une toile à l'autre.

Les aranéas ressemblent à d'énormes araignées vertes (à peu près de la taille d'un poney). Une bosse informe et volumineuse correspond à l'emplacement de leur cerveau. Pour une description plus détaillée de ces monstres, reportez-vous à la section des Nouveaux Monstres (page 30) de l'Appendice.

Trois aranéas demeurent dans cette partie de la forêt. Les parties recouvertes de leurs tanières ressemblent à des cavernes. Un mobilier assez rudimentaire, fait de morceaux de bois collés et de racines, est tenu en place par des cordelettes de toile. Ce mobilier se compose particulièrement de coffres et des bibliothèques servant à la recherche de sorts.

Les aranéas gardent généralement leurs trésors dans la toiture de leur tanière, afin de mieux les dissimuler.

Aranéas (3) : CA 7 ; DV 3 ; pv 19 chacune ; DE 18 m (6 m), 36 m (12 m) sur la toile ; AT 1 ; D 1-6 + poison ; JP M3 ; Mo 7 ; AL C

L'aranéa du premier repaire (**14a**) connaît les sorts suivants :

Premier Niveau : *Détection de la magie*, *Sommeil*

Second Niveau : *Lévitation*

Celle de la seconde tanière (**14b**) a appris les sorts suivants :

Premier Niveau : *Disque flottant*, *Ventriloquie*

Second Niveau : *Force fantasmagorique*

Chaque repaire est similaire, sauf pour les types d'objets magiques qui peuvent y être trouvés :

14a : un *bouclier +1* (en fait maudit *-1*) et une potion de *Contrôle des morts-vivants* sont dissimulés dans le plafond.

14b : un *balai volant* est accroché dans le plafond.

14c : un parchemin magique comportant les sorts *Lumière*, *Image miroir*, et *Lecture des idiomes étrangers* est déroulé sur une des tables. Une potion de *Poison* est cachée dans le plafond.

Deux goblours patrouillent les environs, sous les toiles des aranéas.

Goblours (2) : CA 5 ; DV 3+1 ; pv 11, 10 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; D 2-8 ou suivant l'arme à +1 ; JP G3 ; Mo 9 ; AL C

Les goblours peuvent obtenir faveurs et paiements des aranéas en tenant à distance du périmètre d'éventuels intrus. Chacun d'eux porte une grosse corne qu'il fait retentir au premier signe de difficulté, afin de prévenir les aranéas. Ils ont aussi une bourse contenant de la nourriture, de l'équipement personnel (morceaux d'os, dents) et 10 po. Ils vivent dans des huttes de chaume.

15. GARE AUX PTÉRANODONS (Carte **1**)

Trois ptéranodons vivent dans cette région. Il y a 75 % de chances que l'un d'eux attaque les personnages au moment où ils traversent le pont de corde au-dessus de la rivière centrale. Une victime touchée par un ptéranodon a 10 % de chances de perdre prise et de tomber du pont (dommages 10d10 à cause de la chute sur les pierres en contrebas).

Ptéranodons (3) : CA 6 ; DV 5 ; pv 26, 23, 18 ; DE 9 m (1 m), 72 m (24 m) en vol ; AT 1 ; D 1-8 ; JP G3 ; Mo 8 ; AL N

16. LE NID DES ROCKS (Carte **1**)

Ce nid appartient à deux petits rocks. Sous le duvet éparpillé dans le nid, les personnages pourront trouver une carte menant à un trésor de 17 000 po (secteur 19).

Rocks (2) : CA 4 ; DV 6 ; pv 32, 26 ; DE 18 m (6 m), 144 m (48 m) en vol ; AT 2 griffes/1 bec ; D 2-5/2-5/2-12 ; JP G3 ; Mo 6 ; AL L

17. LA CHARGE DU DIMÉTRODON (Carte **1**)

Quand les personnages s'approchent de cet endroit, ils entendent d'horribles hurlements. Au centre d'une clairière, un dimétrodon attaque sauvagement un indigène totalement paniqué.

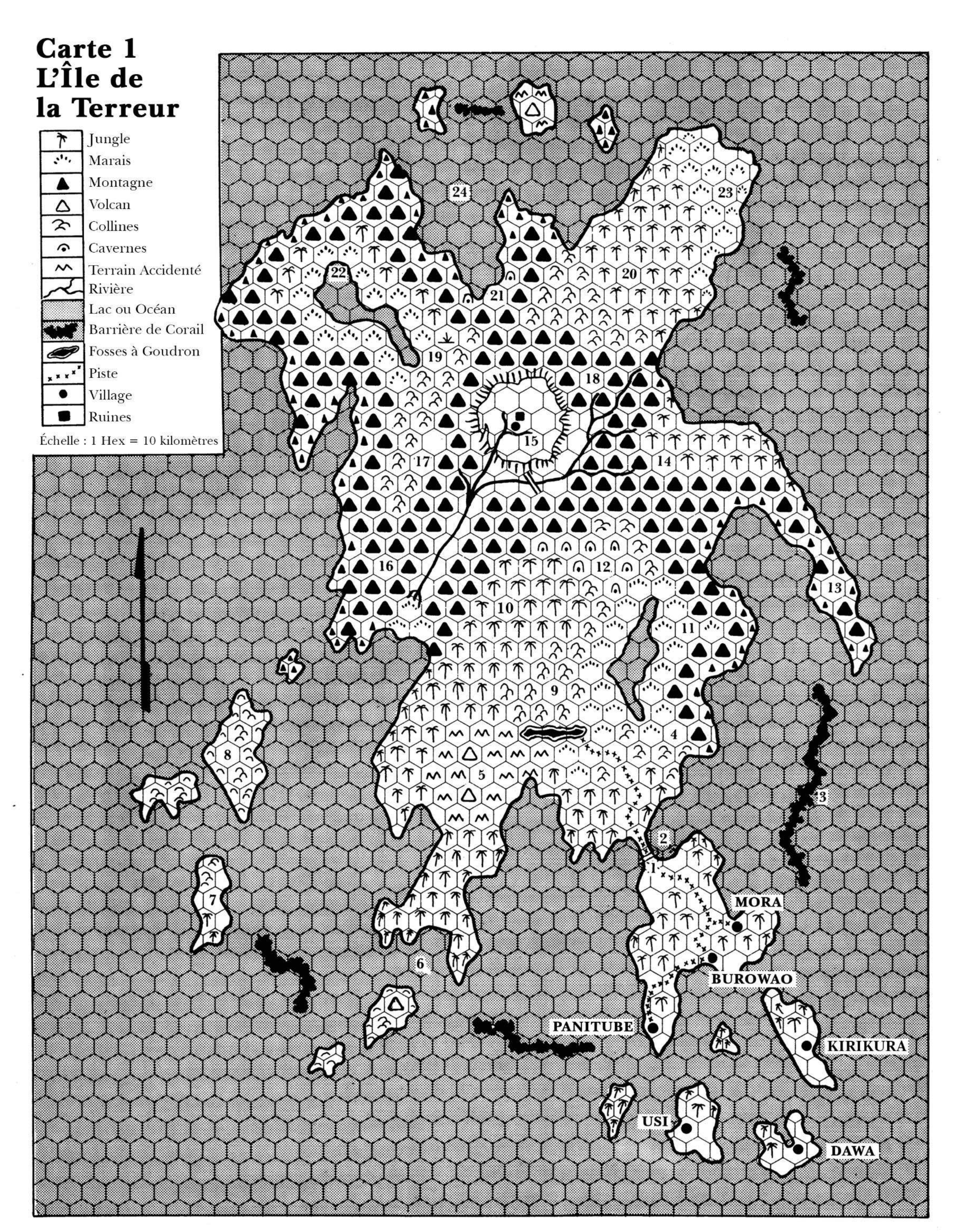
Dimétrodon : CA 5 ; DV 7 ; pv 36 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 2-16 ; JP G4 ; Mo 8 ; AL N

Pour une description plus complète du Dimétrodon, reportez-vous à la section des Nouveaux Monstres (page 30) de l'Appendice.

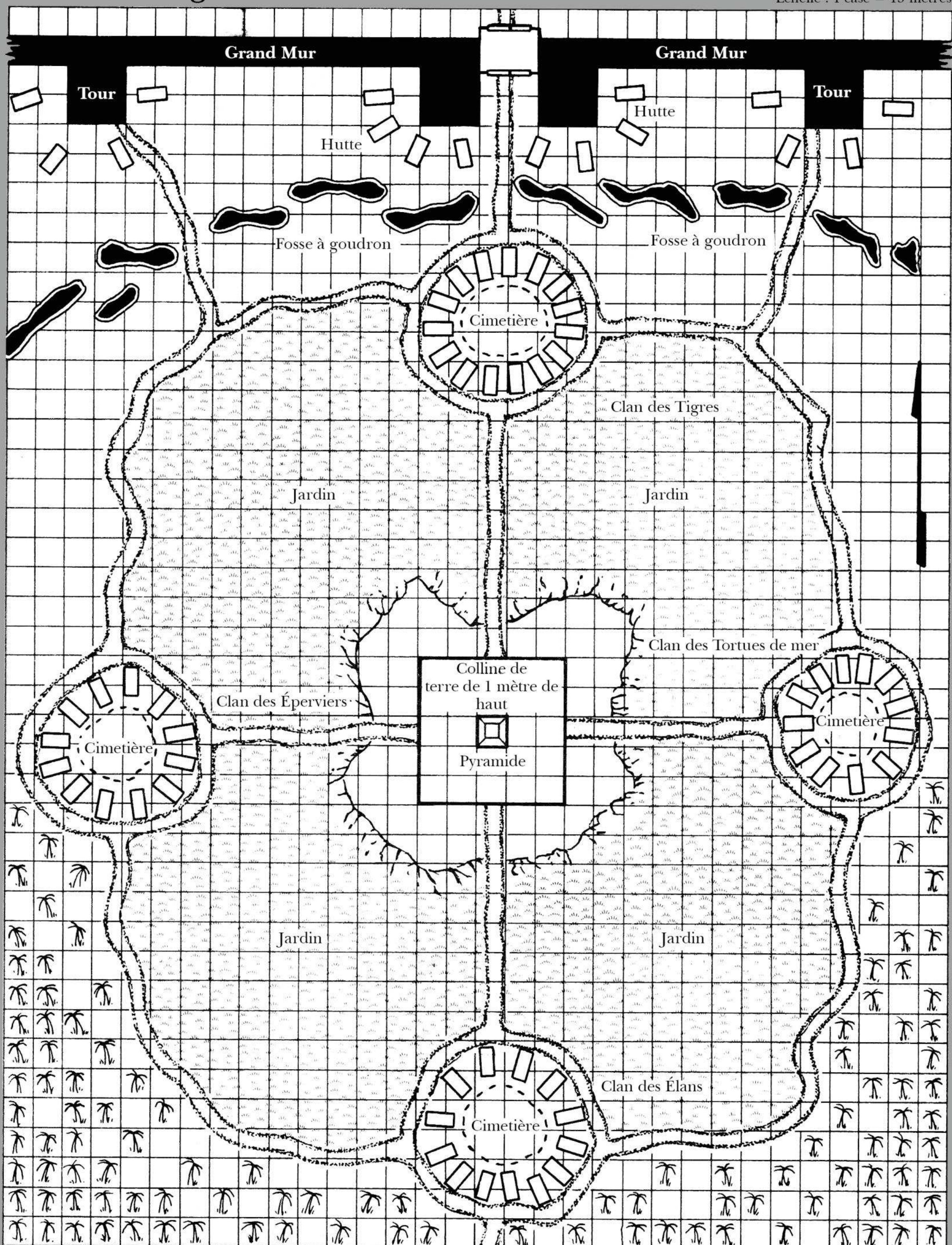
Si les personnages réussissent à chasser le dimétrodon ou à le tuer, l'indigène blessé à mort leur donnera son seul trésor : une pépite de platine valant 50 po. Les personnages devront jurer d'enterrer l'indigène à un endroit particulier pour avoir droit à son trésor. Vous pourrez choisir l'endroit exact indiqué aux personnages.

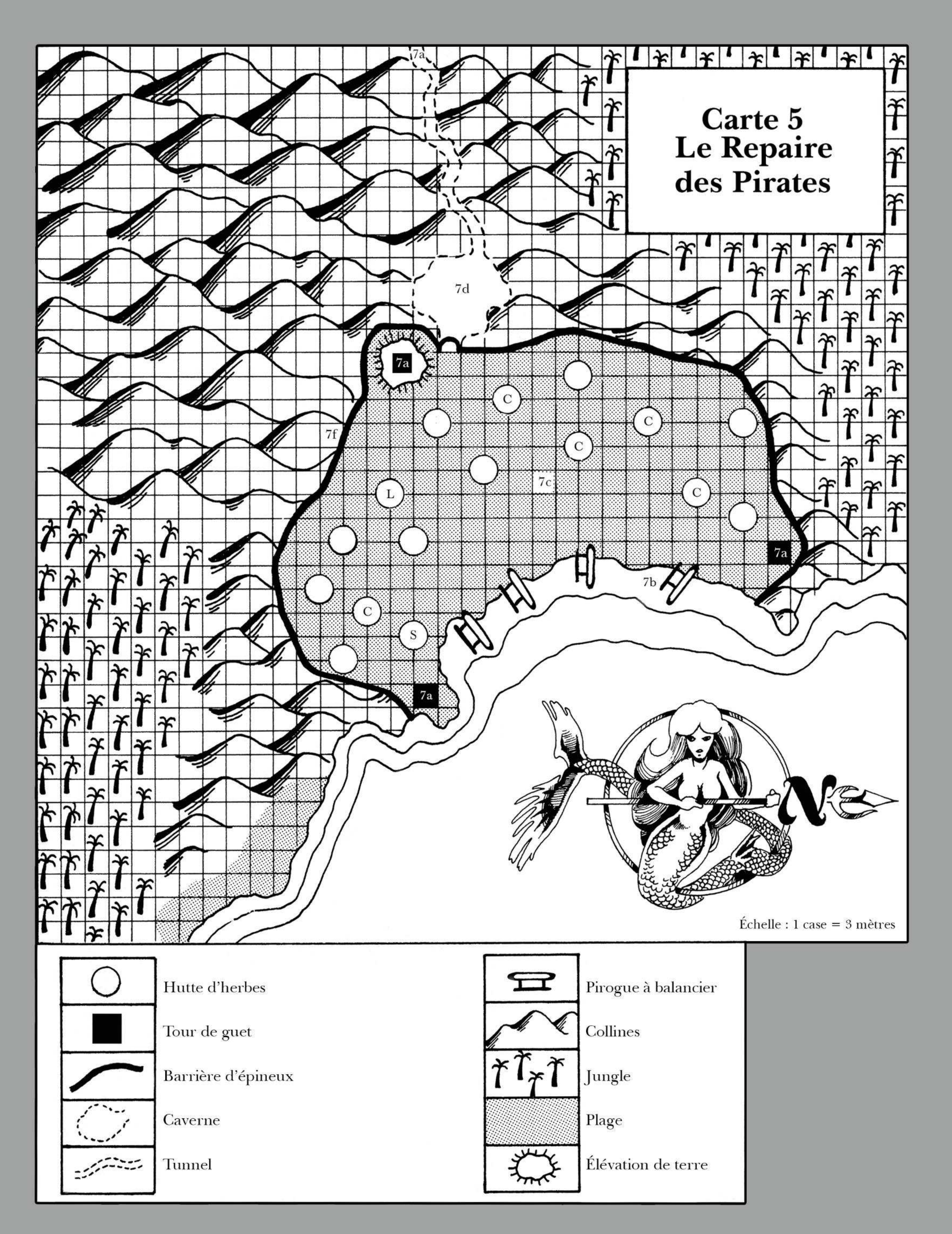
18. L'ANTRE DE L'OGRE (Cartes **3** ou **4**)

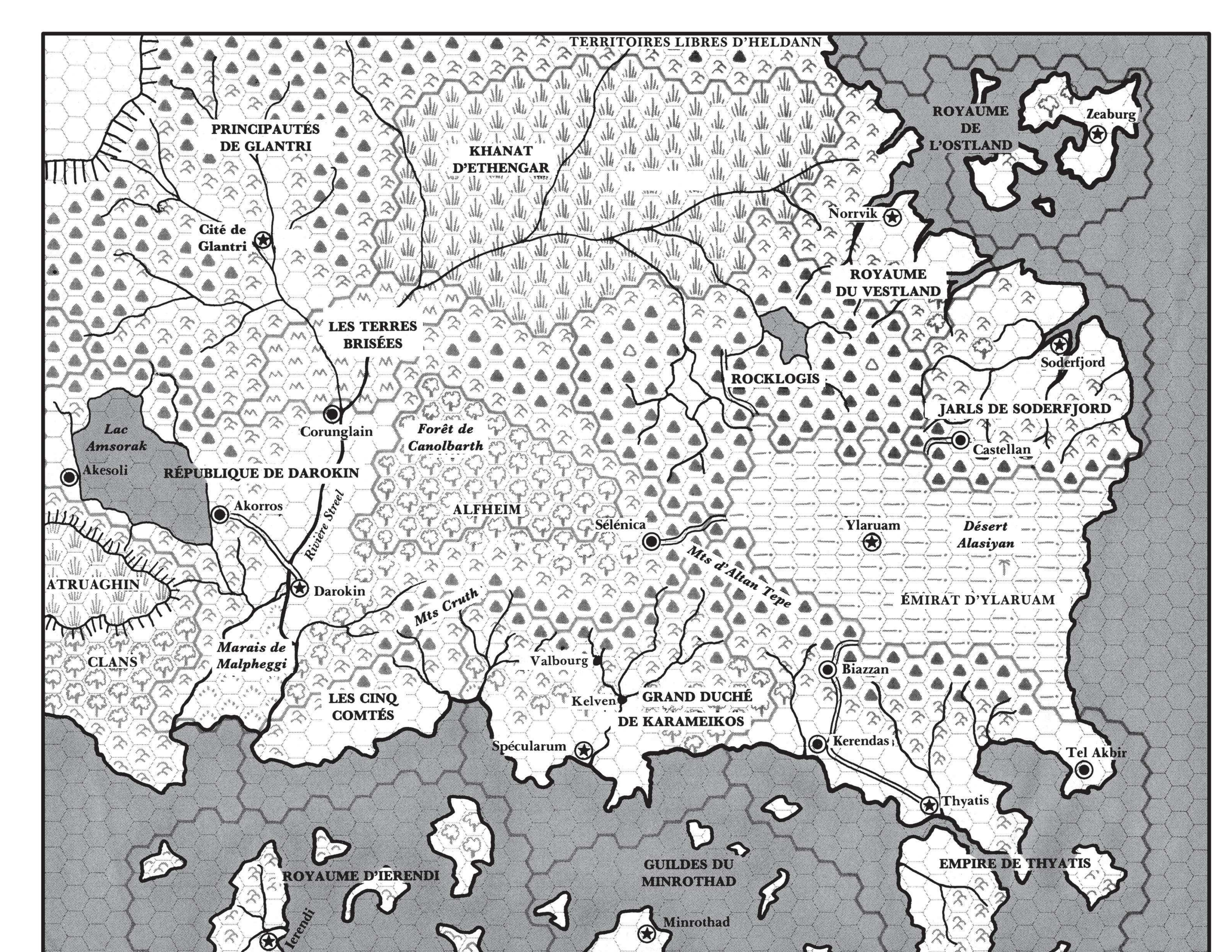
Vous pouvez vous servir des Cavernes 1 (Carte **3**) ou des Cavernes 2 (Cartes **4**), ou d'une carte de votre création.


Carte 1
L'Île de
la Terreur
Jungle
Marais
Montagne
Volcan
Collines
Cavernes
Terrain Accidenté
Rivière
Lac ou Océan
Barrière de Corail
Fosses à Goudron
Piste
Village
Ruines
Échelle : 1 Hex = 10 kilomètres
24
23
22
21
20
19
18
15
17
14
16
12
10
13
11
9
4
8
5
3
2
1
7
MORA
BUROWAO
6
PANITUBE
KIRIKURA
USI
DAWA

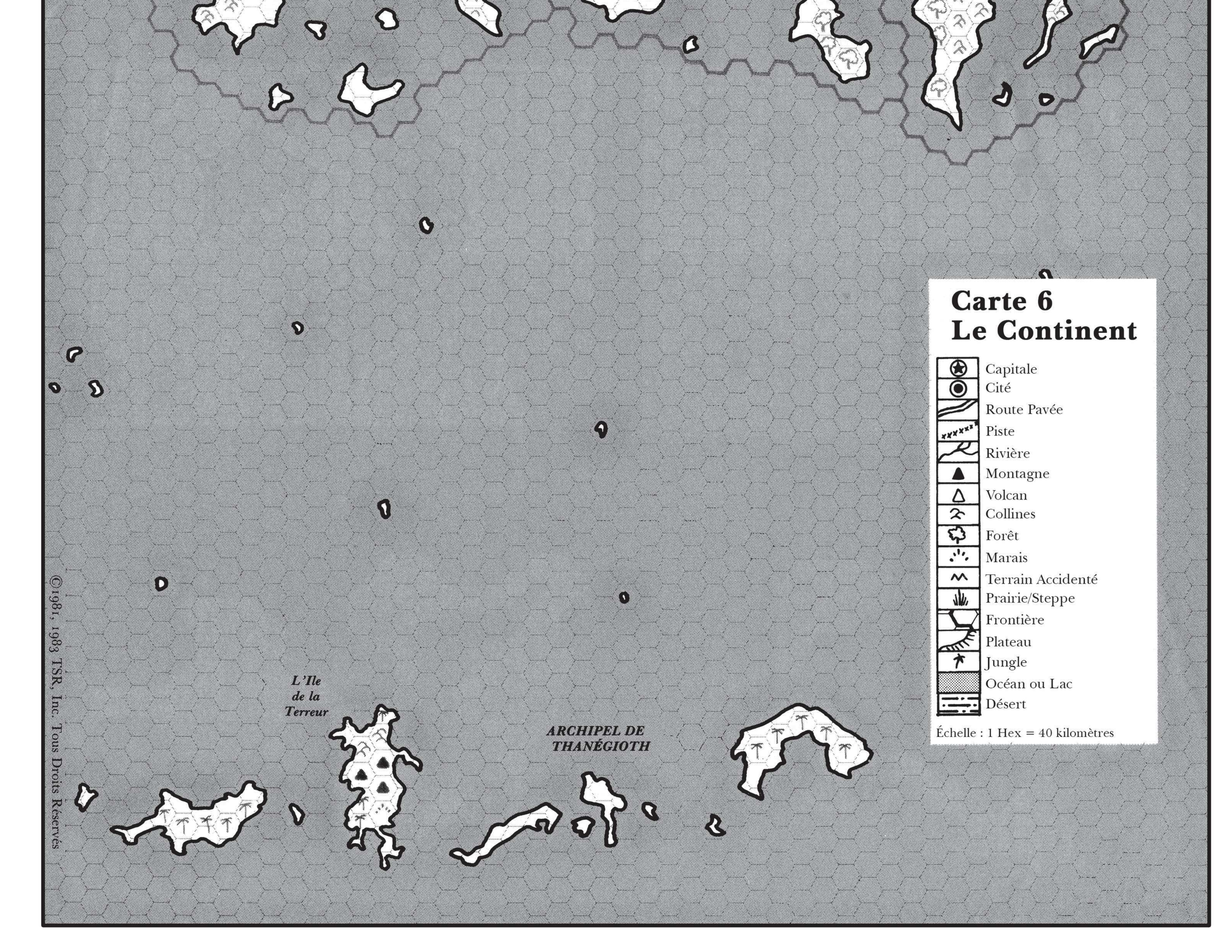
Carte 2 Village de Tanaroa



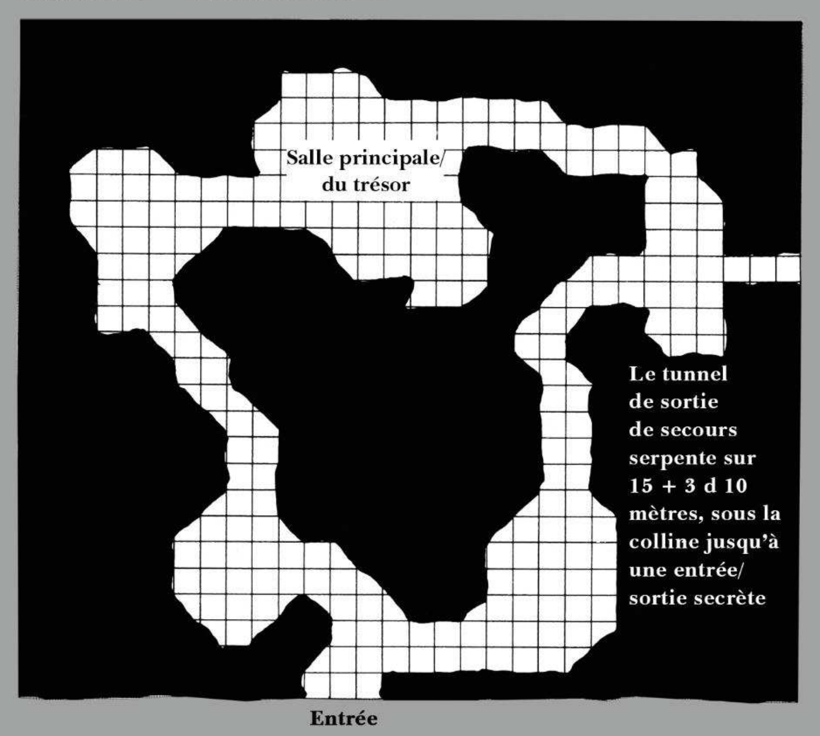

Carte 5
Le Repaire des Pirates
7a
7d
7a
7f
C
C
C
C
L
7c
C
7a
7b
C
S
7a
Échelle : 1 case = 3 mètres
Hutte d'herbes
Tour de guet
Barrière d'épineux
Caverne
Tunnel
Pirogue à balancier
Collines
Jungle
Plage
Élévation de terre



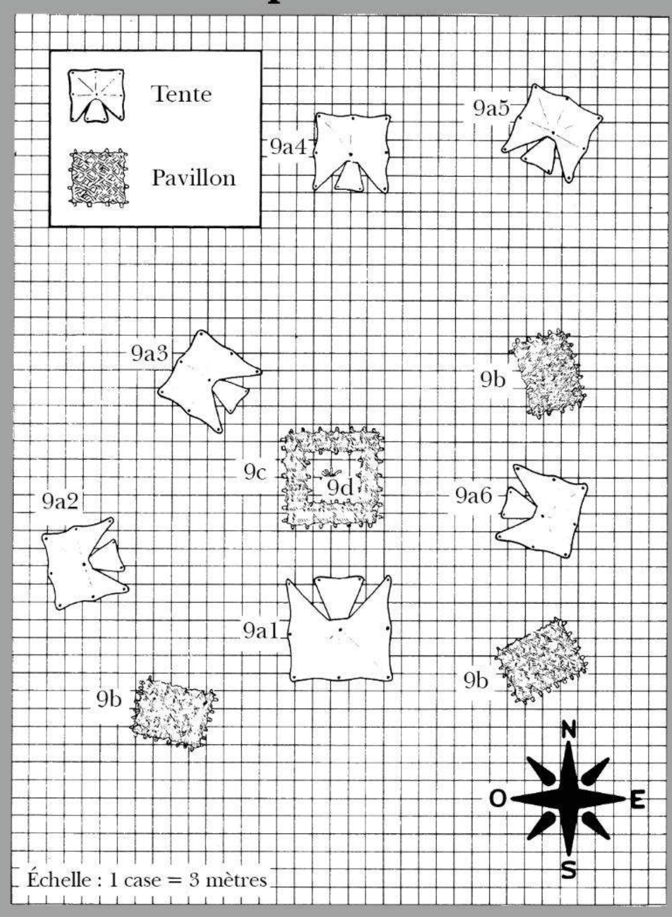
TERRITOIRES LIBRES D'HELDANN
PRINCIPAUTÉS DE GLANTRI
KHANAT D'ETHENGAR
ROYAUME DE L'OSTLAND
Zeaburg
Norrvik
Cité de Glantri
ROYAUME DU VESTLAND
LES TERRES BRISÉES
Soderfjord
ROCKLOGIS
JARLS DE SODERFJORD
Corunglain
Forêt de Canolbarth
Lac Amsorak
Castellan
Akesoli
RÉPUBLIQUE DE DAROKIN
Akorros
Rivière Streel
ALFHEIM
Sélénica
Ylaruam
Désert Alasiyan
Mts d'Altan Tepe
ATRUAGHIN
Darokin
Mts Cruth
ÉMIRAT D'YLARUAM
CLANS
Marais de Malpheggi
Valbourg
Biazzan
LES CINQ COMTÉS
Kelven
GRAND DUCHÉ DE KARAMEIKOS
Kerendas
Spécularum
Tel Akbir
Thyatis
ROYAUME D'IERENDI
GUILDES DU MINROTHAD
EMPIRE DE THYATIS
Minrothad
Ierendi


Carte 6
Le Continent
Capitale
Cité
Route Pavée
Piste
Rivière
Montagne
Volcan
Collines
Forêt
Marais
Terrain Accidenté
Prairie/Steppe
Frontière
Plateau
Jungle
Océan ou Lac
Désert
Échelle : 1 Hex = 40 kilomètres
ARCHIPEL DE THANÉGIOTH
L'Ile de la Terreur

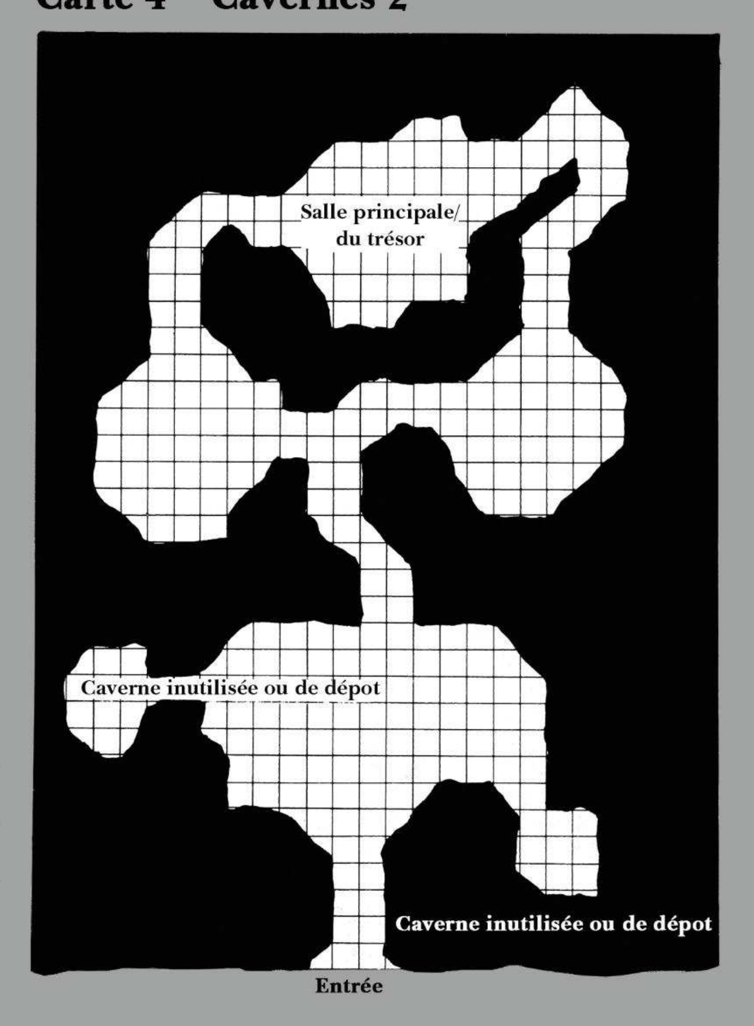
Carte 3 Cavernes 1



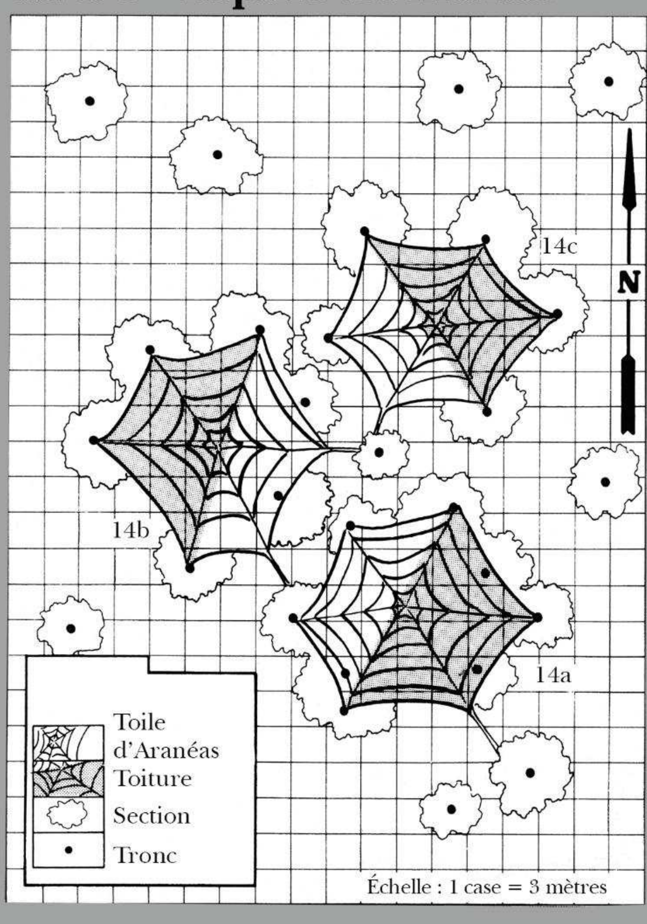
Carte 7 Camp des Rakastas

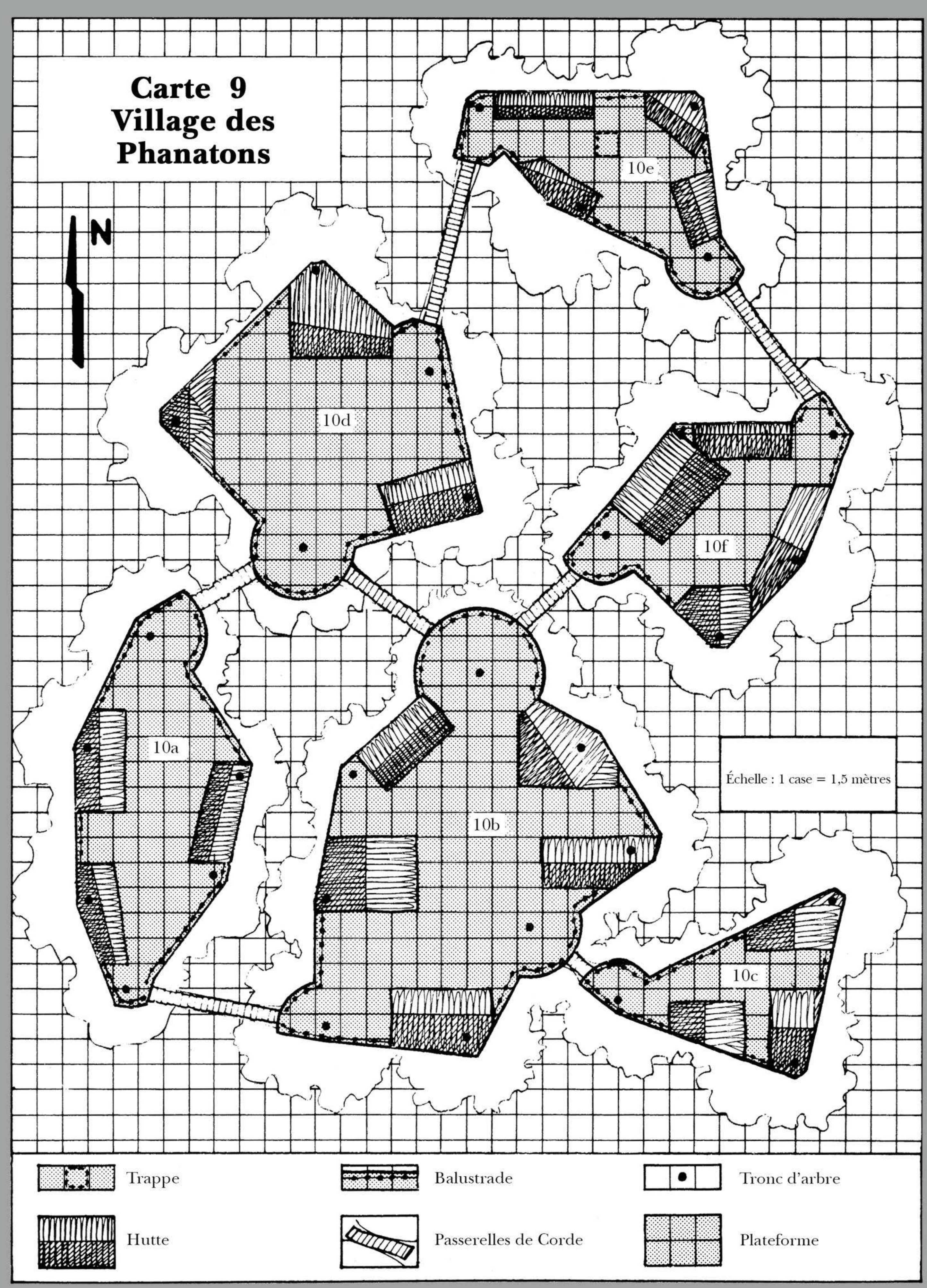


Carte 4 Cavernes 2



Carte 8 Repaire des Aranéas



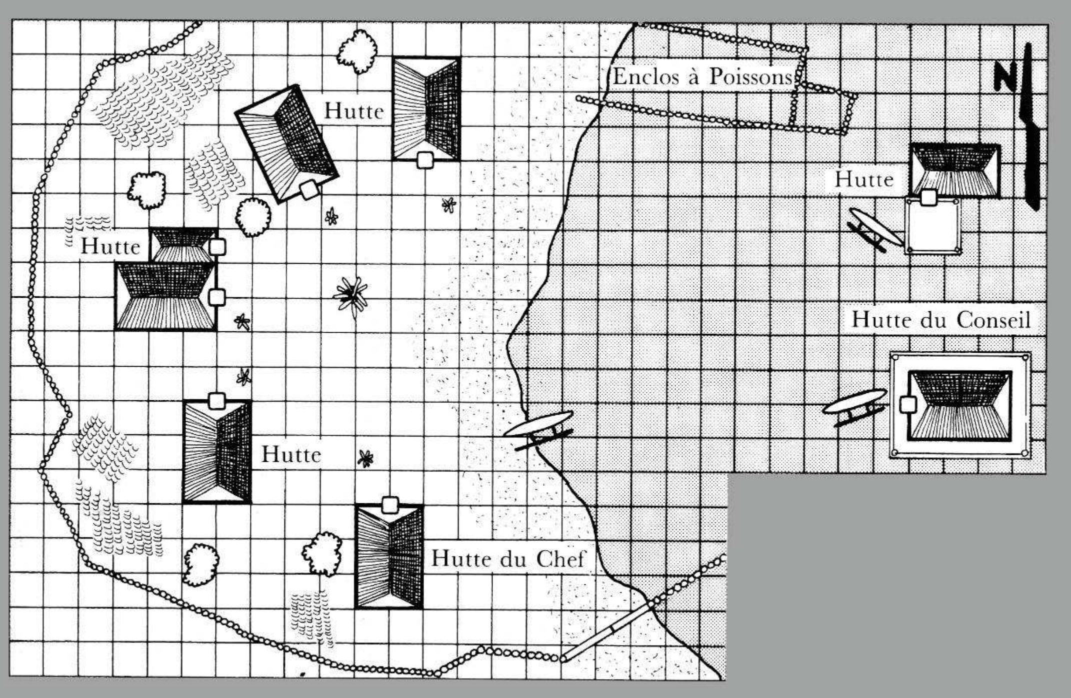

Carte 9
Village des
Phanatons
N
10e
10d
10f
10a
10b
10c
Échelle : 1 case = 1,5 mètres
Trappe
Balustrade
Tronc d'arbre
Hutte
Passerelles de Corde
Plateforme

Carte 10 Plateau Central

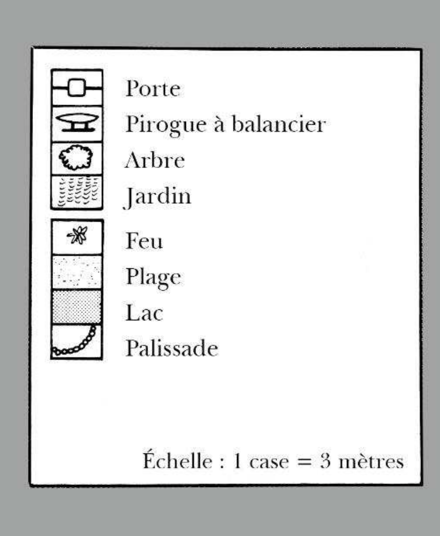
N

25
26
27
28
29

Village
Passerelles de corde
Montagne
Ruines
Ravin
Lac
Échelle : 1 Hex = 1,6 km



Carte 11 Village de Mantru



Cette ancienne crypte funéraire est devenue l'antre de 5 ogres.

Ogres (5) : CA 6 ; DV 4+1 ; pv 21, 18, 18, 15, 9 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; D 1-10 ; JP G4 ; Mo 10 ; AL C

Il y a 50 % de chances que chaque salle soit occupée par un ogre, sauf la salle principale, où vit le reste d'entre eux.

Chaque salle est éclairée par une torche primitive fixée au mur par un globe noir et collant (goudron). La lueur des torches permet de voir des ossements et des vêtements en train de pourrir.

Les ogres ont dissimulé leur trésor sous une pile de linceuls : 2 000 pa, 1 000 po et trois crânes de tigres à dents de sabre. Il est enfermé dans un coffre de fer verrouillé.

19. L'ANKYLOSAURE FOU (Carte **1**)

Alors que les personnages traversent cette région légèrement boisée, un ankylosaure se rue soudain sur eux en les attaquant furieusement de son fléau caudal. Bien que généralement docile, cet animal vient d'avaler des herbes toxiques affectant le cerveau. Il est maintenant sous les effets de cette herbe et combattra jusqu'à ce que le groupe parvienne à le tuer (+6 au moral), ou jusqu'à ce que les effets de la drogue se dissipent (2 heures).

Ankylosaure : CA 0 ; DV 7 ; pv 33 ; DE 18 m (6 m) ; AT 1 queue ; D 2-12 ; JP G4 ; Mo 6 ; AL N

Ceci est également le territoire de chasse d'un allosaure.

Allosaure : CA 5 ; DV 13 ; pv 55 ; DE 45 m (15 m) ; AT 1 morsure ; D 4-24 ; JP G7 ; Mo 9 ; AL C

Si les personnages disposent de la carte au trésor des rocks (voir **16**), ils pourront creuser à cet endroit et récupérer le trésor. Il se trouve à 3 mètres sous le sol et il faudra 1d4+1 tours pour le déterrer. Déterminez les rencontres aléatoires lors de chaque tour. Si un monstre apparaît, il s'agira d'abord de l'allosaure.

Le trésor se compose de 2 000 po, et de trois diamants valant 3 000 po chacun, ainsi que d'un collier de saphir de 6 000 po. Pour une description plus complète de l'allosaure, reportez-vous à la section des Nouveaux Monstres (page 30) de l'Appendice.

20. L'ANTRE DU DRAGON VERT (Cartes **3** ou **4**)

Vous pouvez vous servir des Cavernes 1 (Carte **3**) ou des Cavernes 2 (Carte **4**), ou d'une carte de votre création.

Quand les personnages dépassent une petite colline rocailleuse, ils remarquent une ouverture dans son flanc. En s'en approchant, ils entendent le bruit lent et puissant d'une respiration provenant de la caverne.

Si les personnages entrent, ils trouveront les salles vides, à l'exception d'une. Dans la salle principale, ils rencontreront un dragon vert, une créature effrayante et d'un âge défiant le naturel.

Dragon Vert : CA 1 ; DV 9 ; pv 45 ; DE 27 m (9 m), 72 m (24 m) en vol ; AT 2 griffes/1 morsure + souffle ; D 1-6/1-6/3-24 ou souffle ; JP G8 ; Mo 9 ; AL C

Le dragon sera endormi sur son trésor dans 33 % des cas. Il pourra être surpris à ce moment-là. Cependant, s'il est réveillé au moment où les personnages entrent dans la caverne, il sentira leur présence. Il y a 50 % de chances qu'il permette aux personnages de quitter son antre sains et saufs si ceux-ci abandonnent tous leurs objets magiques.

Si vous vous servez de la carte **3** ou **4**, le dragon aura bloqué tous les passages qui sont trop petits pour lui.

Le trésor du dragon consiste en : 40 400 pa, 2 000 po et 30 bijoux atteignant une valeur de 18 000 po.

21. LE REPAIRE DES TROGLODYTES (Carte **3** ou **4**)

Vous pouvez vous servir des Cavernes 1 (Carte **3**) ou des Cavernes 2 (Carte **4**), ou d'une carte de votre création.

Quand les personnages se rapprochent de cet endroit, ils commencent à sentir une odeur nauséabonde qui empire au fur et à mesure de leur progression vers cette sombre ouverture. Les miasmes semblent en provenir.

Dans ce repaire vivent 17 troglodytes. Ils ont récemment emménagé à cause de l'ambiance « délicieusement » moite de ces cavernes.

Troglodytes (17) : CA 5 ; DV 2 ; pv 10 chacun ; DE 36 m (12 m) ; AT 2 griffes/1 morsure ; D 1-4 chacun ; JP G2 ; Mo 9 ; AL C

Un à quatre troglodytes occuperont chaque salle, sauf pour la salle principale, où vit le reste de la tribu.

Le coffre contenant le trésor des troglodytes est enchaîné au fond d'un bassin aux eaux sombres exhalant une aura malfaisante. Pour obtenir le coffre, la chaîne doit être brisée (vous déciderez des chances de réussite des personnages suivant leurs actions). Bien que le coffre soit verrouillé, la serrure pourra être crochetée une fois le coffre retiré de l'eau.

Sous la vase du bassin se trouve la clé du coffre. Les personnages ont seulement 20 % de chances de la remarquer accidentellement. Cependant, s'ils cherchent activement dans la vase, chaque personnage aura alors 1 chance sur 6 de la trouver.

Le trésor se compose de : 2 000 pc, 2 000 pa, 1 000 pe, 3 000 po et 6 améthystes valant 3 000 po au total.

22. LA MENACE CACHÉE (Carte **1**)

Un plésiosaure affamé se cache sous les eaux de ce lac.

Plésiosaure : CA 6 ; DV 16 ; pv 60 ; DE 45 m (15 m) en nageant ; AT 1 morsure ; D 4-24 ; JP G8 ; Mo 9 ; AL N

Pour une description plus complète du plésiosaure, reportez-vous à la description fournie dans la section des Nouveaux Monstres (page 32) de l'Appendice.

La créature attaque dès qu'une proie passe à moins de 5 mètres de la berge. Si l'attaque réussit, la victime est tirée dans l'eau au round suivant.

Si l'animal est tué et son corps ouvert, les personnages trouveront le squelette d'une main dont l'un des doigts porte encore un anneau de *Régénération*.

23. RENCONTRES ALÉATOIRES (Carte **1**)

Pendant chaque journée passée dans un rayon de deux cases autour de ce point, une rencontre aléatoire se produira (voir la Table des Monstres Errants 3).

24. L'HYDRE DE MER (Carte **1**)

Si le bateau des personnages passe à une case de ce point, une hydre à six têtes apparaîtra et attaquera le groupe.

Hydre de Mer : CA 5 ; DV 6 ; pv 48 ; DE 36 m (12 m) en nageant ; AT 6 morsures ; D 1-10 chacune ; JP G6 ; Mo 11 ; AL N

L'hydre de mer attaque avec toutes ses têtes à chaque round. Elle perd une tête pour chaque série de huit points de dégâts qu'elle subit.

Sa tanière se trouve à 60 mètres sous la surface, dans une grotte entièrement remplie d'eau de mer. L'hydre y garde le trésor qu'elle a acquis en coulant des bateaux. Celui-ci se compose de 1 000 po, d'une *cotte de mailles* (non rouillée) *magique +3*, d'un coutelas complètement rouillé mais dont le pommeau est serti de pierres ornementales (valant 500 po au total), et d'une potion de *Respiration aquatique*.



AVENTURES SUR LE PLATEAU CENTRAL

Le plateau central s'étend entre les montagnes du Nord et le grand canyon au Sud. Ses parois abruptes atteignent 1 000 mètres d'altitude.

Un volcan éteint domine le plateau de ses crêtes déchiquetées. Au centre se trouve un lac. On peut voir le volcan depuis n'importe quel point du plateau.

En dehors du cratère, les températures sont plus fraîches sur le plateau que sur le reste de l'île. La savane et quelques forêts recouvrent le plateau.

Il y a seulement trois manières d'accéder au plateau : en passant par le pont de corde (secteur **15**), en se servant de la magie (pour voler), ou en escaladant la paroi. Les personnages non entraînés à l'escalade ne pourront pas parvenir au sommet du plateau de cette manière. Même les voleurs devront effectuer des jets sous leurs aptitudes à grimper tous les 30 mètres (33 fois). Informez les joueurs des risques évidents de cette escalade.

Vous informerez également les personnages que le village de Mantru semble être un excellent point de départ pour d'autres aventures dans cette région.

TABLE 4 - MONSTRES ERRANTS DU PLATEAU CENTRAL

Résultat	Monstre
2-3	Ours des Cavernes (2) : CA 5 ; DV 7 ; pv 33, 28 ; DE 36 m (12 m) ; AT 2 griffes/1 morsure ; D 1-8/1-8/2-12 ; JP G3 ; Mo 9 ; AL N
4	Ptéranodons (4) : CA 6 ; DV 5 ; pv 20, 19, 18, 16 ; DE 72 m (24 m) en volant ; AT 1 bec ; D 1-12 ; JP G4 ; Mo 8 ; AL N
5	Ptérodactyles (7) : CA 7 ; DV 1 ; pv 6 chacun ; DE 54 m (18 m) en volant ; AT 1 bec ; D 1-3 ; JP G1 ; Mo 7 ; AL N
6	Sangliers (2) : CA 7 ; DV 3 ; pv 10, 9 ; DE 45 m (15 m) ; AT 1 ; D 2-8 ; JP G2 ; Mo 9 ; AL N
7	Troupeau d'Animaux (5) : CA 7 ; DV 2 ; pv 10 chacun ; DE 72 m (24 m) ; AT 3 ; D 1-2/1-2/1-4 ; JP G1 ; Mo 5 ; AL N
8	Loups Géants (4) : CA 6 ; DV 4+1 ; pv 19, 16, 14, 11, DE 45 m (15 m) ; AT 1 ; D 2-8 ; JP G2 ; Mo 8 ; AL N
9	Éléphants Préhistoriques (2) : CA 3 ; DV 15 ; pv 67, 59 ; DE 36 m (12 m) ; AT 3, 2 défenses ou 1 piétinement ; D 2-12/2-12 ou 3-32 ; JP G8 ; Mo 8 ; AL N
10	Tricératops : CA 2 ; DV 11 ; pv 50 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 coup de corne ou 1 charge ; D 3-18 chacune ; JP G6 ; Mo 8 ; AL N
11	Tigres à Dents de Sabre (2) : CA 6 ; DV 8 ; pv 35, 29 ; DE 45 m (15 m) ; AT 3 ; D 1-8/1-8/2-16 ; JP G4 ; Mo 10 ; AL N
12	Secousse sismique, gravité variable : 1-4 Secousse légère – sans effet 5 Secousse importante – les personnages perdent l'équilibre ; 30 % de chances de tomber près d'une falaise ou d'un précipice 6 Secousse grave – les arbres se mettent à pencher, les rochers tombent, des craquelures apparaissent dans le sol ; les personnages perdent l'équilibre ; dans une forêt, chaque personnage a 5 % de chances de subir 3d6 points de dégâts à cause des arbres qui tombent ; 60 % de chance de faire une chute près d'une falaise ou d'un précipice. Toutes ces secousses durent 10-30 secondes

Cartes des rencontres sur le plateau central

Vous aurez besoin des plans suivants pour mener l'aventure sur le plateau central.

Carte 10 : Le Plateau Central

Carte 11 : Le Village de Mantru

L'échelle de la carte du plateau est de 1 case pour 1,5 km, ainsi les personnages pourront parcourir 6 cases par jour de marche. Cependant, il faudra bien plus de temps pour que le groupe passe les falaises (secteur **27**).

Monstres Errants

Vérifiez si des monstres errants apparaissent en lançant 1d6 toutes les trois cases. Une rencontre se produit sur un résultat de 5 ou 6. Lancez 2d6 sur la Table des Monstres Errants du Plateau Central pour en déterminer le type.

Rencontres sur le plateau central

25. LE FILON (Carte **10**)

Une secousse sismique à récemment mis à jour un filon d'or pur. Un nain ou tout autre personnage connaissant les techniques de mineur, pourra identifier la nature de ce filon et estimer son rendement à 1 po de valeur pour 2 po de poids extrait. Il s'agit néanmoins d'un petit filon qui ne produira pas plus de 15 000 po de minerai raffiné.

Pour obtenir ce total, les personnages devront extraire, transporter et faire fondre plus d'une tonne de ce minerai. Deux hommes peuvent extraire 100 kg de minerai par jour de travail acharné.

Des travailleurs peuvent être ramenés du continent pour effectuer ces opérations, ce qui coûtera 1 po par semaine par travailleur. Il faudra aussi fournir la nourriture et pourvoir à leur transport.

Les indigènes du plateau ne travailleront pas dans la mine à moins qu'ils ne soient réduits à l'esclavage. Vous pouvez décourager l'usage de cette pratique en faisant travailler ces esclaves très lentement, en leur faisant commettre des erreurs ou en les faisant se rebeller souvent.

Une fois que les travailleurs auront extrait le minerai, il faudra le ramener au continent. Le coût pour raffiner tout ce métal reviendrait à 10-20 % de la valeur finale et pourrait être fait dans n'importe quelle ville du continent.

26. LA FORÊT DES SYLVANIENS (Carte **10**)

Cette forêt est bien dégagée et facile à traverser. Cependant, les branches des arbres forment une voûte serrée, rendant le sous-bois sombre et lugubre.

Répartis dans la forêt, vivent 15 sylvaniens.

Sylvaniens (15) : CA 2 ; DV 8 ; pv 34-41 (33 + 1d8) ; DE 18 m (6 m) ; AT 2 branches ; D 2-12 chacune ; JP G8 ; Mo 9 ; AL L

Les sylvaniens ne peuvent être repérés que si on est à 9 mètres ou moins d'eux. Ils surprendront les personnages 1 fois sur 2.

Les sylvaniens vivent retirés dans leur monde végétal et tenteront d'éviter le contact avec les personnages. Les sylvaniens sont les seules créatures vivantes de cette forêt. Si les personnages traversent la forêt sans faire de recherches, ils n'auront que 20 % de chances de rencontrer ses habitants.

Les sylvaniens ignoreront les personnages, mais certaines actions pourront provoquer les réactions suivantes :

Exploration : Si les personnages recherchent des créatures, ils auront alors 1 chance sur 6 de rencontrer les sylvaniens. S'ils cherchent précisément des sylvaniens, les chances passent à 3 sur 6.

Grimper aux arbres: Il y a une chance sur 20 qu'un personnage monte sur un sylvanien. Si le grimpeur ne fait rien de répréhensible, le sylvanien n'interviendra pas. S'il est attaqué ou blessé, le sylvanien attaquera et essaiera de tuer son assaillant, tout en appelant bruyamment ses frères : 1d4 + 1 sylvaniens arriveront en 2d6 rounds.

Abattre des arbres : Si les personnages essaient de couper un arbre, un sylvanien arrivera dans le premier tour d'activités. Il ne se montrera pas, mais fera reculer l'arbre en train d'être coupé, de 9 mètres par tour. Un autre sylvanien arrivera sur les lieux à chaque tour suivant. Ceux-ci feront leur possible

pour chasser les intrus hors de la forêt tout en évi-tant le combat.

Début d'un feu : Si les personnages commencent à allumer un feu de camp dans cette forêt, les arbres reculeront doucement en direction opposée aux flammes, jusqu'à une distance de 15 mètres. Trois sylvaniens s'approcheront alors, encerclant le camp, tout en contrôlant les autres arbres. Ils ne feront rien d'autre si les personnages se servent de branches mortes. Dans le cas contraire, les sylvaniens enverront deux arbres traverser le camp des personnages, au plus sombre de la nuit, non pas afin de les attaquer, mais pour détruire le plus d'équipement possible. Si l'un des personnages se sert de sorts à base de feu, il sera alors directement attaqué par les sylvaniens.

27. FALAISE (carte **10**)

Les falaises entourant le lac du volcan forment un obstacle rocailleux quasi-infranchissable. Son sommet, en partie enneigé, est souvent enveloppé de nuages bas.

Aucun col n'est visible, mais apparemment il serait possible d'escalader la paroi, même sans y avoir été entraîné, car de nombreuses saillies et cavités fournissent des prises sûres.

Pour tous les personnages qui ne sont pas des voleurs, les chances de tomber sont de 50 %. Si le groupe est guidé par un voleur, les chances de faire une chute baissent de 10 % ; de plus, ce pourcentage peut aussi être réduit de 10 % pour chaque personnage individuellement, si sa Dextérité est de 15 ou plus. Si ces derniers sont encordés, les chances de faire une chute baissent également de 20 %. Il est encore possible de modifier ces scores suivant les diverses protections que prend le groupe.

Il faut 12 heures d'escalade pour arriver en haut de la falaise. Pendant ce temps, les rencontres aléatoires se produisent normalement (table 4), mais seulement avec les créatures suivantes : ptéranodons, ptérodactyles, et les secousses sismiques.

Au sommet, les crêtes sont couvertes de neige et de glace. Il y gèle ; aucune rencontre ne s'y produira et si les personnages tentent d'y passer la nuit sans un équipement adéquat, ils perdront tous 2d6 points de vie à cause du froid. Cependant, ils pourront faire un feu s'ils ont amené du bois sec avec eux, car il n'y en a point à cet endroit.

Quand les personnages redescendent dans le cratère lui-même (8 heures de marche), la température redevient plus acceptable, puis retourne au climat tropical. La jungle recouvre le bas des pentes, mais il y a très peu d'animaux.

Continuez à tirer les rencontres aléatoires, mais ignorez les résultats à moins d'obtenir une secousse sismique.

28. LE VILLAGE DE MANTRU
(Carte **11**)

Ce petit village se trouve aux abords du lac volcanique. Il est entouré par une palissade primitive, faite de troncs de palmiers et de branches. Elle s'étend jusque dans les eaux du lac, de chaque côté du village. Une partie du mur sert à abriter les réserves de poissons pêchés le jour même.

Le village se compose de six huttes surélevées à 60 cm au-dessus du sol, et avec des toitures de palmes. Deux autres huttes se trouvent au-dessus de l'eau, sur des pilotis. La petite hutte lacustre (6 mètres sur 12) appartient à Umlat, un homme âgé faisant office de clerc tribal. L'autre (de 9 mètres sur 15) sert de salle du conseil.

Il y a 50 villageois vivant de la pêche et de cultures locales. Chaque famille forme un groupe uni, qui partage travail et nourriture. Elles possèdent chacune leurs pirogues, leurs filets de pêche, leurs outils et leurs huttes. Ce sont des gens paisibles, mais s'ils sont attaqués, ils se défendront au mieux de leurs aptitudes. Si les personnages n'attaquent pas les villageois, un groupe d'indigènes viendra à leur rencontre, armé de sagaies (épieux). Ils en lanceront quelques-unes en prenant soin qu'elles se plantent aux pieds des personnages. Puis les villageois tenteront d'effrayer les intrus en poussant des hurlements et en gesticulant. Si les personnages restent amicaux, les villageois les accueilleront et les guideront jusqu'au village.

Au village, ils seront présentés à Fano, le « Chef-qui-Parle » et à l'ancien du village, Umlat (le clerc de la tribu). Peu après, le groupe sera mené au « Chef », une statuette de vieillard qui se trouve dans la salle du conseil. Les personnages apprendront que toutes les décisions importantes sont prises par le « Chef », puis retransmises par le « Chef-qui-Parle ». Fano sert donc de messager et d'interprète des souhaits du « Chef ». Après cette solennelle présentation, un festin sera organisé en l'honneur des nouveaux venus, lors duquel seront servis poissons grillés, fruits tropicaux, soupe de tortue, oiseaux rôtis, ainsi que de la bière et de la pâte d'igname. Le festin se déroulera sur la plage et de grands feux seront allumés pour éloigner les insectes. Plusieurs familles se proposeront de loger les invités et insisteront pour qu'au moins un personnage dorme dans chaque hutte. Les indigènes donneront volontiers tout ce que les personnages leur demanderont, mais ils s'attendront à ce que les personnages en fassent autant par la suite. Vous devez vous servir de cette coutume tribale au moins une fois lors de cette aventure.

Les personnages peuvent rester dans le village tant qu'ils le désirent, mais après une courte période, les indigènes leur demanderont de les aider à détruire la menace qui pèse sur leur village. Fano et Umlat leur diront qu'un groupe de renégats (maintenant des chasseurs de têtes) monte régulièrement des attaques contre le village. Ils se sont installés dans les ruines d'un grand temple, du côté Ouest de l'île qui se trouve au centre du lac. Les villageois sont incapables de les atteindre parce que les renégats sont de meilleurs guerriers et que l'île est tabou. Cependant, bien que les indigènes fournissent aux personnages des pirogues et tout l'équipement qu'ils peuvent fabriquer, ils ne mettront pas le pied sur l'île.

Fano, « le Chef-qui-Parle » : CA 9 ; G4 ; pv 26 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; Mo 8 ; AL L

Fano est un vieil homme arborant maintes cicatrices. Son bras gauche est abîmé. Cette infirmité et sa superstition vis-à-vis de l'île tabou l'empêcheront de se joindre aux personnages. Sa bonne volonté est cependant très importante car son influence sur les villageois décide de leur comportement envers les personnages. Il a bon caractère, mais il est assez fier. Il ne tolère aucune moquerie au sujet du « Chef » du village.

Umlat, le clerc tribal : CA 9 ; C6 ; pv 22 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6, ou suivant l'arme ; Mo 8 ; AL L

Sorts : Premier Niveau :
Soins mineurs,
Purification de l'eau et des aliments
Second Niveau :
Bénédiction,
Charme-serpents
Troisième Niveau :
Guérison des maladies

Umlat est un homme pieux, dévoué à la cause de son dieu (Oloron, Seigneur des Cieux). C'est un vieillard qui a dépassé depuis fort longtemps la durée de vie normale d'un homme. Cependant, il est très faible et ses activités sont très limitées. Les villageois pensent que son dieu y est pour quelque chose. Dans ces conditions, Umlat ne se joindra pas à l'expédition. Cependant, il mettra ses sorts à la disposition des personnages chaque fois qu'ils reviendront au village. Umlat priera pour certains sorts si on les lui demande un jour à l'avance.

29. L'ÎLE TABOU (Carte **10**)

Les détails sur cet endroit sont donnés dans la section de l'Aventure sur l'Île Tabou.



AVENTURES SUR L'ÎLE TABOU

Cette île rocailleuse est parsemée de petites ruines, de statues et de terrasses défoncées. La plus grande ruine de l'île est celle du Temple qui a été creusé dans la falaise de sa rive Ouest. On peut y accéder facilement depuis le lac car ses larges marches descendent jusqu'à ses eaux. C'est ici que les personnages entament la phase finale de leur aventure.

Cette île était autrefois le centre du royaume des kobrous, jusqu'à ce que des indigènes se rebellent contre leur puissance. Ne dévoilez pas aux joueurs ce qu'étaient les kobrous. Ceci fait partie des tabous concernant cette île. Pour une description des kobrous, reportez-vous à la section des Nouveaux Monstres (page 31) de l'Appendice.

Le repaire des renégats se situe au premier niveau du temple (Carte **12**).

Quand vous décrivez les salles aux joueurs, gardez à l'esprit que le temple est humide, malodorant et qu'il y fait une chaleur étouffante. De petites créatures aveugles s'enfuient constamment à l'approche du groupe, voltigeant ici et là dans l'obscurité.

Cartes des rencontres sur l'Île Tabou

Vous aurez besoin des cartes suivantes pour mener cette aventure :

Carte 12 : Temple – Niveau 1
Carte 13 : Temple – Niveau 2
Carte 14 : Temple – Niveau 3

Monstres Errants

Il n'y a pas de rencontres aléatoires sur l'Île Tabou.

Rencontres sur l'Île Tabou

Temple – Niveau 1 (Carte **12**)

30. L'ENTRÉE DU TEMPLE

L'entrée a été creusée dans la roche d'une falaise. Deux quais primitifs faits de bambous s'étendent depuis les marches du temple. Celles-ci mènent à une terrasse où se dressent de hautes colonnes de marbre rouge. Des têtes humaines réduites sont plantées sur des bambous placés dans des interstices du dallage. Des mâchoires, des totems emplumés et autres grigris primitifs y sont également accrochés.

Au-delà, trois petits escaliers mènent à une seconde terrasse située 1,5 mètres plus haut. De chaque côté de l'escalier central se dresse un énorme pied de marbre, vestige d'une immense statue qui devait dominer l'entrée. Les deux autres escaliers sont flanqués d'une colonne de marbre rouge.

Au niveau de la terrasse atteinte par les trois escaliers, se trouve une autre entrée avec une colonne et un bas-relief de chaque côté. Ces derniers représentent deux hommes tenant des braseros allumés.

31. LA SALLE DE GARDE

Les renégats vivant dans le temple ont rétréci ce couloir en y plaçant des tas de gravats de façon que seul un personnage à la fois puisse passer. De l'autre côté, trois guerriers du premier niveau et un du cinquième se sont mis à l'affût.

Guerriers (1er niveau, 3) : CA 7 ; G1 ; pv 7 chacun ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; Mo 8 ; AL C

Guerrier (5e niveau) : CA 5 ; G5 ; pv 32 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; Mo 9 ; AL C

Ce dernier porte une armure faite d'ossements ainsi qu'un bouclier et se bat avec une *sagaie* (*épieu*) *+1*.

Ces gardes sont capables d'apercevoir tout intru qui emprunte le passage. Ils essaieront d'éliminer leurs adversaires un à la fois. Si les gardes sont attaqués par des sorts de *Boule de feu* ou de *Foudre*, ou par tout autre sort similaire, ils gagneront un bonus de +1 sur leurs jets de protection car ils sont protégés par les décombres. Si leur moral vient à flancher, ils se retireront dans la salle principale (salle **32**).

32. LA SALLE PRINCIPALE

Cette grande salle servait autrefois aux principaux services religieux du temple. Mais les indigènes s'en servent maintenant comme salle de séjour. Le sol est recouvert de nattes, et divers ustensiles de cuisine ainsi que des jattes de terre cuite sont répartis dans la pièce. Un feu brûle au centre de la salle. La hauteur sous plafond équivaut à deux étages et des balcons sont visibles sur trois côtés au niveau de l'étage supérieur. Une ouverture de 6 mètres de diamètre a été percée dans la voûte et le ciel y est visible. Afin d'empêcher des débris ou des petites créatures de pénétrer, les indigènes ont tendu un filet protecteur en travers de l'ouverture. Il n'empêchera pas les personnages de passer par là mais ne supportera pas leur poids non plus. Une corde pend de l'ouverture jusqu'au sol.

Au centre du mur opposé à l'entrée apparaît un visage gravé sur toute la hauteur de la paroi. Il ressemble à celui d'un humain, ou d'un humanoïde, avec la bouche ouverte. Cependant, la sculpture a été gravement endommagée si bien qu'il n'est pas facile de voir de quel genre de créature il s'agissait. Toutes les autres portes se situent au niveau des balcons.

Dix hommes se trouvent dans la salle, ainsi que 12 femmes et 8 enfants.

Hommes et Femmes (22) : CA 9 ; G1 ou FN ; pv 5 chacun ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; Mo 9 ; AL C

Les hommes et les femmes se battront pendant que les enfants s'enfuiront par la corde qui pend de la voûte. Les hommes des pièces **32a** et **32c** viendront prêter main forte à ceux de la salle principale en l'espace de 2 rounds. Si leur moral faiblit, ils tenteront de fuir en chargeant vers la sortie (vers **30**).

32a. Les célibataires de la tribu dorment dans ces salles. Ces pièces sont décorées d'ossements, de plumes et d'arêtes de poisson. Des arcs courts ainsi que des sagaies (épieux) sont alignés contre le mur. Des jattes, des outres de peinture et une grande marmite de boue et de cendres sont disposées en cercle autour d'un feu. Le plafond est noir de suie et il émane de la salle des relents de graisse brûlée, de fumée, de sueur et de poisson. Il y a dans chaque salle sept jeunes se vantant les uns et les autres de leurs prouesses les plus récentes à la chasse et au combat.

Célibataires (14) : CA 7 ; G1 ; pv 6 chacun ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ou suivant l'arme ; Mo 9 ; AL C

Chacun d'eux porte une armure de cuir primitive et est armé d'une sagaie (épieu) et d'un arc.

Les flèches de ces indigènes sont recouvertes d'une substance adhésive qui est un poison végétal infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires et provoquant une forte fièvre qui dure 2d10 heures. Un jet de protection réussi contre le poison annule les effets de cette substance (dégâts et fièvre).

32b. Cette salle est réservée aux femmes non mariées. Elle est décorée de la même manière que la salle précédente, en dehors des armes qui ne sont ici que des dagues d'os ou de métal. Beaucoup d'autres outils sont disposés dans la salle, comme des grattoirs, des aiguilles, des maillets, etc.

Cinq jeunes femmes se tiennent dans la salle. Certaines se coiffent, d'autres se font des tatouages ou se maquillent suivant la manière locale. Elles ont 3 points de vie chacune et en cas de combat, elles tenteront de fuir sans se battre, si possible.

32c. Cette grande salle sert de quartiers au chef de la tribu. Les indigènes suivants s'y trouvent :

Le chef : CA 5 ; G7 ; pv 44 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-8 +2 ; Mo 10 ; AL C

Il porte une armure d'os et se bat avec un *casse-tête* (*épée) +2*.

Ses fils (3) : CA 7 ; G3 ; pv 20, 17, 16 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ; Mo 9 ; AL C

Les fils portent l'armure de cuir et se battent à la sagaie (épieu).

Le sorcier : CA 6 ; C5 ; pv 21 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-6 ; Mo 9 ; AL C

Sorts : Premier Niveau : *Blessure mineure (x2)*
Second Niveau : *Paralysie, Charme-serpents*

Il porte une armure d'os et se bat avec une massue.

Les femmes (5) : CA 9 ; HN ; pv 3 chacune ; DE 36 m (12 m) ; AL C

Elles ne se battront pas.

Le chef, ses fils et le sorcier viendront aider les autres indigènes de la salle **32** s'ils sont attaqués. Ils iront voir ce qui se passe s'ils entendent des bruits inhabituels dans cette salle. S'ils venaient à rater leur jet sous le moral, ils feraient retraite jusqu'à cette salle et tenteraient de s'y barricader.

La salle contient des variétés de poteries, des jattes, des colliers d'os, une étagère avec des crânes ainsi que plusieurs fourrures d'animaux. Dans un des crânes sur l'étagère, le chef a dissimulé cinq gemmes (1 200 po, 1 000 po, 800 po, 500 po, 50 po). Dans une gourde de terre cuite scellée à la cire se trouve une potion de *Vol*. Sur les murs sont accrochées six fourrures, chacune d'entre elles valant 100 po.

33. LA SALLE D'OBSERVATION SECRÈTE

Une porte secrète au niveau du balcon Nord, inconnue des indigènes, donne sur une petite pièce, près de l'entrée principale. Le passage est très poussiéreux et ne semble pas avoir été utilisé depuis fort longtemps. Dans la pièce, des vêtements pourris et d'autres moisissures non identifiables apparaissent sur le sol, arborant des couleurs vives et variées.

Plusieurs grands leviers de pierre et un tube de bronze dépassent du mur Sud. Trois morceaux de corde pourrie pendent de trous percés dans le plafond. Ces cordes et ces leviers servaient à faire fonctionner les mécanismes de la statue, maintenant détruite, se trouvant à l'entrée du temple. Le tube de bronze faisait office de porte-voix pour la voix du « dieu ». Une petite alcôve a été creusée dans le dos de la statue (**B**) située à l'angle de l'entrée. Deux petits trous percés dans la paroi permettent d'observer l'entrée du temple (**30**) depuis cette niche.

Les murs de l'alcôve sont couverts d'une moisissure brunâtre, recouverte d'une couche de poussière qui empêche de voir sa couleur réelle (jaune).

Moisissure Jaune : CA peut toujours être touchée ; DV 2 ; pv 8 ; DE 0 ; AT 1 ; D 1-6 + spores ; JP G2 ; Mo non applicable ; AL N

34. LES QUARTIERS DES PRÊTRES

Cette salle secrète permettait aux « Dieux » d'observer les services religieux tenus en leur honneur. La salle est vide et le sol est recouvert de poussière et d'une couche de sable fin. La poussière cache une trappe au Nord-Est de la salle ; les personnages ne pourront la remarquer qu'avec 1 chance sur 6. Le bois de la trappe est vermoulu et se brisera quand on marchera dessus, précipitant le personnage fautif dans la salle **40** du Temple – Niveau 2. La chute inflige 1d6 points de dégâts .

Dans le coin Nord-Ouest de cette salle, un escalier monte vers une plateforme (**A**). Celle-ci se trouve à la hauteur du visage gravé dans la salle **32**. Depuis cet endroit, on peut observer par deux petits trous ce qui se passe dans la salle principale. Entre les deux trous des yeux se trouvent un genre de piston et une poignée. Si un des personnages tire violemment sur la poignée, un nuage de poussière inflammable se répandra dans la salle principale, sur un diamètre de 6 mètres, par le nez de la sculpture. La poussière provoquera une explosion si des flammes entrent en contact direct avec la poussière, infligeant 4d6 points de dégâts à ceux qui se trouvent dans la salle. Un jet de protection contre le Souffle permettra de diviser les dégâts par deux, s'il est réussi. Il y a 50 % de chances que l'explosion se répercute au niveau de la plateforme où se trouve le piston, infligeant 2d6 points de dégâts à ceux qui s'y trouvent.

35. LE PASSAGE BLOQUÉ

Ce passage se termine sur un mur fait de grosses pierres. Il a été construit par les indigènes pour tenir hors de leur demeure tribale les créatures des profondeurs du donjon. Depuis longtemps, les indigènes ont abandonné ce mur car ces créatures n'y viennent plus. Si les personnages sont convenablement équipés, ils pourront percer une brèche dans le mur au bout d'une heure de travail.

36. LE SOL FRAGILISÉ

Dans cette section du couloir, le dallage de pierre a été rongée par l'eau et les diverses mousses. La section marquée par un T sur la carte est assez solide pour supporter le poids d'un personnage ; si deux individus tentent de passer en même temps, le sol s'effondrera, précipitant les personnages dans la pièce inondée en dessous (Temple – Niveau 2, salle **38**). La chute n'inflige pas de dégâts.

37. L'AUTEL PRIVÉ

Plusieurs objets utilisés autrefois par les prêtres sont posés sur cet autel. Un piédestal carré et fait de pierre se dresse près du mur Nord. Plusieurs ossements, trois bols décorés de pierres ornementales (500 po chacun), une flûte de bambou en train de s'effriter et les restes d'un éventail de plumes, sont posés à proximité.

Un petit coffre de pierre sculptée, disposant de deux petites portes, se trouve sur le piédestal. Il renferme une statuette d'or et de corail ressemblant à un humanoïde amphibien, avec une tête plate, de grands yeux et une bouche garnie de tentacules. Le torse est humain mais les bras se terminent par des mains palmées et griffues. Le bas du corps se divise en trois tentacules, chacun d'eux se terminant par une nageoire dotée d'une seule et grande griffe. La statuette vaut 2 000 po.

Elle représente un kobrou. Pour une description plus détaillée de la créature, reportez-vous à la section des Nouveaux Monstres (page 31) de l'Appendice.

Tout ceux qui observent cette statuette doivent effectuer un jet de protection contre les Sorts. En cas d'échec, la victime devient un servant secret du kobrou, jusqu'à ce que les pouvoirs de la statuette soient détruits. Un clerc Loyal pourra bénir la statuette à cette fin ou simplement la détruire physiquement.

Le couloir qui suit est bloqué par les décombres d'un effondrement. Il n'est pas possible de continuer plus loin. Cependant, vous pouvez choisir de continuer l'aventure par ce couloir avec un scénario de votre création.

Temple – Niveau 2 (Carte **13**)

Une partie du temple à ce niveau est inondée sous 1,50 mètre d'eau. Gardez en tête les différents secteurs inondés et rappelez-le régulièrement aux personnages dans vos descriptions. N'oubliez pas de vérifier les sources de lumière du groupe et les problèmes causés par l'eau à ce sujet (torches mouillées, lanternes éteintes, etc.).

38. LA SALLE ENGLOUTIE

Cette ex-salle de torture est inondée sous 1,50 mètre d'eau. Les personnages mesurant moins de 1,20 mètres et portant une armure de métal devront trouver un moyen de garder la tête au-dessus de la surface de l'eau, sans quoi ils se noieront rapidement.

Le plafond est rouge sombre à cause de moisissures qui font pourrir la pierre et les poutres. Les personnages qui pénètrent dans cette pièce depuis le couloir peuvent percer un passage à travers le plafond pour accéder au Temple – Niveau 1, secteur **36**.

Plusieurs poissons aveugles et inoffensifs vivent dans l'eau des couloirs et des pièces inondées. Ils rencontrent de temps en temps les jambes des personnages, provoquant une

sensation désagréable à leur contact froid et visqueux.

Des objets pointus ou tranchants, de métal, de pierre ou de verre, jonchent le sol des secteurs inondés. À moins que les personnages ne sondent le sol avec une épée, un épieu, une perche ou autre objet similaires, ils auront 1 chance sur 6 de poser le pied sur un de ces objets pour chaque distance de 9 mètres parcourue. Les dégâts infligés sont de 1-2 points par blessure.

La porte de cette salle donne sur un couloir également inondé. De chaque côté du passage se trouvent des cellules fermées par des barreaux. Ils sont rouillés et tout personnage obtenant son score de Force ou moins avec 1d20 peut les briser. Les cellules sont vides.

39. LA CHAMBRE DE L'ÊTRE SUPRÊME

Les portes de cette salle se trouvent à 4,50 mètres au-dessus du sol. La salle est remplie d'eau jusqu'à une hauteur de 6 mètres. Si les personnages ne sondent pas l'eau au fur et à mesure de leur avance, ils manqueront les marches et tomberont en avant dans l'eau. Deux crabes géants vivent dans la salle.

Crabes Géants (2) : CA 2 ; DV 3 ; pv 22, 17 ; DE 18 m (6 m) ; AT 2 pinces ; D 2-12/2-12 ; JP G2 ; Mo 7 ; AL N

Dans la mesure où ils ne peuvent pas nager, les crabes se tiennent sur l'estrade ou sur les marches de l'entrée. Chaque crabe fait 2,50 mètres de diamètre. Ils sont affamés et attaqueront tout ce qui pénétrera la salle.

39a. À cet endroit de l'estrade vit une huître géante, à 2,50 mètres sous la surface des eaux.

Huître Géante : CA 5 ouverte, -2 fermée ; DV 10 ; pv 55 ; DE 0 ; AT 1 ; D 4-24 ; JP G5 ; Mo non applicable ; AL N

Pour une description plus complète de cette créature, reportez-vous à la section des Nouveaux Monstres (page 31) de l'Appendice.

Vous déciderez du moment où le groupe peut apercevoir l'huître. Elle contient une perle géante noire valant 3 000 po.

Si l'huître est attaquée depuis une certaine distance, elle se fermera sans se rouvrir pour au moins un tour.

La perle peut être prestement retirée de l'huître quand elle est ouverte. Une tentative de Pickpocket doit être réussie pour prendre l'huître de vitesse avant qu'elle ne se referme. Ceux qui n'ont pas les compétences des voleurs ont un score inférieur de 5 % à celui d'un voleur de premier niveau. Si la tentative rate, l'huître se referme, emprisonnant éventuellement le maladroit personnage. L'huître ne s'ouvre pas quand elle est attaquée. On peut cependant la forcer à s'ouvrir avec une force combinée de 50 points et un système de levier. Un sort d'*Ouverture* la forcera aussi à s'ouvrir.

40. LE REPAIRE DES GARDIENS

Le sol de cette salle est recouvert de petites flaques d'eau. Le long des murs se dressent des statues, certaines représentant des femmes tenant leurs enfants, d'autres des monstres horribles. Toutes les statues sont de belle facture, mais l'humidité a fini par les ronger partiellement. La pierre luit d'une couleur verdâtre quand on l'éclaire, donnant aux sculptures un air malfaisant.

Une grande flaque d'eau se trouve devant le passage secret du mur Sud. Au centre du plafond de la salle, les personnages verront facilement le contour d'une trappe. Elle donne accès à la salle **34** du Temple – Niveau 1. Elle est faite de bois vermoulu.

Quatre cobras cracheurs se sont enroulés autour de certaines statues (de votre choix).

Cobras Cracheurs (4) : CA 7 ; DV 1 ; pv 6, 4, 2, 2 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 morsure ou jet de venin ; D 1-3 + poison ; JP G1 ; Mo 7 ; AL N

Ces cobras sont des créatures à sang froid et ne sont pas détectables par l'infravision des personnages. Ils peuvent néanmoins être repérés avec un éclairage normal. Ils n'attaqueront pas à moins d'être approchés.

À la base de l'une des statues, dans le coin Nord-Est, se trouve une gemme de 50 po.

Deux passages existent dans cette salle : le couloir Nord allant vers **45** et le passage secret dans le mur Sud. À l'endroit de la carte marqué d'un « △ » se trouve le mécanisme secret qui abaisse la herse du passage Nord lorsqu'un personnage marche dessus. Il faut une force combinée de 50 points pour la relever.

Le corridor de l'autre côté du passage secret est inondé sous 1,50 mètre d'eau. La porte s'ouvre vers l'intérieur de la salle **40**, aussi, en cas d'ouverture depuis cette salle, l'eau s'y engouffrera brusquement et déséquilibrera les personnages se trouvant près du passage, les emportant vers le puits (**45**). Les personnages seront projetés contre les murs et ballottés tant et si bien qu'ils subiront une perte de 2d4 points de vie. Ils seront entraînés sur 2d6 x 3 mètres. Ceux qui ne sont pas à côté du passage secret lors de son ouverture peuvent s'agripper et éviter d'être emportés. Si le passage est ouvert depuis le corridor, tous les personnages dans l'eau sont alors emportés à travers la porte puis la pièce par le courant.

41. LE BASSIN AUX CROCODILES

Au centre de ce passage, un escalier mène à une plateforme surélevée. Elle se trouve juste au-dessus de l'eau et le sol y est recouvert d'une pâle moisissure, froide et visqueuse au toucher. Si on la retire et qu'un nain examine le sol de la plateforme, il conclura que la roche était trop dure à cet endroit pour être creusée, ce qui explique cette surélévation par rapport au reste du couloir.

Au-delà de cette plateforme, le passage redescend à sa hauteur normale. Il est toujours inondé. Trois crocodiles normaux vivent dans cette section du couloir.

Crocodiles (3) : CA 5 ; DV 2 ; pv 21, 19, 15 ; DE 27 m (9 m) en marchant et en nageant ; AT 1 ; D 1-8 ; JP G1 ; Mo 7 ; AL N

Ces crocodiles se nourrissent de petits lézards, de rats et de serpents. Ils sont toujours affamés et attaquent à la première occasion.

42. LA CHAMBRE DU PRÊTRE

La porte d'accès à cette salle est fermée et si elle est examinée de plus près, elle semblera même scellée. Elle a ainsi empêché l'eau du couloir de s'infiltrer dans la pièce.

S'ils l'ouvrent sans prendre de précaution, les personnages seront alors emportés avec l'eau du couloir s'engouffrant dans la salle et subiront 1d6 points de dégâts.

Un petit autel et plusieurs bancs de pierre sont disposés dans la salle. Accrochée au mur se trouve une *masse d'armes +2* dont le manche est fait d'os. Un compartiment secret, à droite de l'autel, renferme 500 po et deux statuettes de corail valant 1 000 po chacune. On ne trouvera rien d'autre dans la salle.

43. LA TANIÈRE DES RATS

Lorsque les personnages se déplacent dans ce couloir, ils remarquent plusieurs gros trous dans les murs, juste au-dessus du niveau de l'eau. Ce sont les tunnels creusés par 10 rats géants qui attaqueront les personnages en nageant dans l'eau. Les rats sont attirés par la lumière et les odeurs.

Rats Géants (10) : CA 7 ; DV 1/2 ; pv 2 chacun ; DE 36 m (12 m), 18 m (6 m) en nageant ; AT 1 morsure ; D 1-3 + maladies ; JP G1 ; Mo 8 ; AL N

Les rats qui ratent leur jet sous le moral retournent se cacher dans leurs tunnels. Ceux-ci sont creusés dans la terre et assez larges pour permettre à un petite-gens de s'y faufiler. La grande salle sur laquelle débouchent plusieurs de ces tunnels est la tanière principale des rats.

Ils tenteront de s'enfuir si celle-ci est envahie, mais s'ils n'ont plus d'issue, ils se battront jusqu'à la mort.

La tanière contient des guenilles, quelques ossements, un vieux bout de parchemin (avec un sort de *Lévitation*) et trois bouteilles en métal (deux sont des potions de *Guérison*, la troisième a été contaminée et contient maintenant un poison mortel).

44. LE PIÈGE À FEU

À l'origine, cette salle était piégée par un système projetant un jet de flamme depuis le trou placé près du mur Nord. La pièce est maintenant sous 1,50 mètre d'eau, mais le piège fonctionne toujours… d'une manière différente.

Un câble a été tendu au centre de la salle, à hauteur de cheville. Si on tire sur le câble ou si on le sectionne, de l'huile est vaporisée sur une surface de 3 mètres sur 3, devant la porte Nord. Cette huile s'embrase au contact de l'eau et brûle pendant 6 rounds en infligeant 3 points de dégâts par round à tous ceux qui se trouvent dans les flammes.

La fumée dégagée par l'huile rend l'air de la salle irrespirable, ce qui force les personnages à quitter les lieux le plus rapidement possible. Faites réagir les joueurs face à l'urgence de la situation : l'air se raréfie dans la salle, les personnages perdent quelques points de vie, ou faites-leur effectuer des jets de protection contre le Rayon Mortel pour éviter de perdre connaissance.

La porte masquée par la fumée peut être ouverte avec un 1 sur 1d6 par tout personnage se déplaçant sous l'eau. Quand celle-ci est ouverte, l'eau se déverse hors de la salle, emportant tous les personnages qui ne s'y étaient pas préparés jusqu'à la herse abaissée. Le premier personnage à atteindre la herse subit 1d4 points de dégâts. Si la porte donnant sur **43** est ouverte, l'eau s'engouffre dans la salle et se déverse vers la herse puis vers les escaliers pendant 2 minutes (12 rounds). Les personnages sont immergés et plaqués contre la herse, perdant 1-2 points de vie par round jusqu'à ce qu'ils arrivent à garder la tête au-dessus de l'eau.

Sur le mur Est, entre la porte et la herse, se trouve un levier. Si on l'abaisse, la herse se soulève. Si la herse est relevée alors que l'eau se déverse toujours dans le couloir, les personnages sont emportés vers les escaliers, jusqu'au Temple – Niveau 3. Les victimes subissent 2d6 points de dégâts.

45. LE PUITS BOUILLANT

Au centre du couloir s'ouvre un puits circulaire creusé dans la roche qui descend jusqu'à perte de vue. Vingt mètres plus bas, le puits contient de l'eau bouillante. Il forme un « U », retenant ainsi l'eau. L'autre côté du « U » donne sur une corniche surplombant la grande caverne du Temple – Niveau 3 (zone **48**).

L'eau est maintenue en ébullition par l'activité volcanique. Les personnages peuvent nager dans le puits, mais à moins d'être protégés contre la chaleur, ils perdront 2d10 points de vie. L'eau du puits ne peut être enlevée car il en vient constamment.

Temple – Niveau 3 (Carte **14**)

C'est une caverne naturelle de grande taille. L'air y est très chaud et des nuages de vapeur et de gaz toxiques s'échappent des fissures de la roche. Le sol de la caverne est parsemé de mares de boue en ébullition, de geysers, de sources d'eau bouillante s'écoulant entre des dépôts de minéraux. Les couleurs vont du rouge vif aux bruns et aux jaunes, avec des variantes soulignées de gris ou de noir. Des terrasses faites de dépôts minéraux apparaissent sur les côtés, à divers endroits. Des stalactites pendent de la voûte, rejoignant parfois des stalagmites et formant ainsi des piliers. La chaleur ambiante empêche l'emploi de l'infravision. Des éclairs de lumière rouge illuminent la caverne de temps à autre, se mêlant aux nuages des geysers.

Lorsque les personnages se déplacent sur le sol de cette caverne, il y a une chance sur 6 par tour que l'un des évènements suivants se produise (lancez 1d6) :

TABLE 5
ÉVÈNEMENTS DU TEMPLE — NIVEAU 3

Résultat	Évènement
1	Projection de boue brûlante sur un des personnages choisi au hasard (1-3 points de dégâts).
2	Un geyser touche un des personnages (1-4 points de dégâts).
3	Un nuage de vapeur recouvre une surface de 3 mètres de diamètre, aveuglant tout le monde pendant 1-4 rounds. Déterminez au hasard le personnage au centre du nuage.
4	De l'eau bouillante éclabousse un personnage au hasard (1-3 points de dégâts).
5	Une bulle de gaz se crève près d'un personnage : il doit effectuer un jet de protection contre le poison pour ne pas être immobilisé par des nausées pendant 1 round.
6	Une petite secousse sismique fait trembler la caverne.

46 . LA TERRASSE MINÉRALE

Cette terrasse mène aux escaliers du Temple – Niveau 2. Si les personnages ont été emportés par l'eau, ils pourront s'arrêter à cet endroit. La terrasse est blanchie par le calcaire et brûlante. Bien que douloureuse, cette chaleur n'inflige aucun dégât. Les autres terrasses sont plus ou moins glissantes et les personnages auront 1 chance sur 10 de faire une chute s'ils ne prennent pas garde. Ils y combattront à -3 (pour toucher) et auront un malus de 3 à leur CA. Ils ont aussi 10 % de chances par round de glisser, ce qui leur fera perdre au moins 1 round et risquera même de les faire tomber de la terrasse (utilisez votre bon sens pour gérer ces situations).

47. LES KOBROUS

Dans une mare de boue en ébullition de chacune de ces zones se cache un kobrou. Ce sont des humanoïdes amphibiens qui vivent dans les bassins des geysers.

Kobrous (2) : CA 3 ; DV 8+4 ; pv 49, 44 ; DE 9 m (3 m), 45 m (15 m) en nageant ; AT 1 morsure/1 queue ou *charme* ; D 1-4/3-18 ; JP G9 ; Mo 9 ; AL C

Pour une description plus complète de ces créatures, reportez-vous à la section des Nouveaux Monstres (page 31) de l'Appendice.

Les kobrous se servent de leurs facultés de *Charme* pour capturer les membres du groupe. Ils pourront aussi essayer de tromper les personnages pour les attirer dans des bassins à geysers. Tous ceux qui tombent dans un tel bassin subiront une perte de 1d8 points de vie chaque round du fait de l'eau bouillante. Si la tentative de *Charme* échoue, les kobrous attaqueront les personnages directement ou se cacheront dans la boue en attendant de trouver une meilleure occasion de passer à l'action. Si les personnages sont de toute évidence plus forts, ou s'ils sont coincés sur une terrasse, les kobrous ne les poursuivront pas et attendront dans la boue. Si les personnages sont tous blessés et de toute évidence affaiblis, les kobrous attaqueront à la fois mentalement et physiquement.

Les kobrous ne se rendent jamais et chercheront à réduire en esclavage le plus de personnages possibles. Si tout le groupe est capturé, les kobrous tenteront de se servir d'eux pour restaurer l'ancien Royaume des Kobrous. Dans ce cas, vous pouvez retirer les personnages de la campagne, ou trouver des moyens pour qu'ils servent leurs maîtres, ou les faire apparaître plus tard comme PNJ, ou bien lancer une nouvelle aventure avec d'au-



tres joueurs non prévenus afin qu'ils soient confrontés aux esclaves. Discutez-en avec les joueurs et permettez-leur de trouver une solution.

48. LA SOURCE BOUILLANTE

C'est la terrasse la plus élevée de la caverne. Une source bouillante s'y écoule et communique avec le puits en forme de « U » du secteur **45** du Temple – Niveau 2. Les personnages pourront nager pour atteindre l'autre côté et escalader la paroi pour en ressortir, mais ils devront être protégés contre la chaleur sans quoi ils perdront 2d10 points de vie.

À côté de la source sur la terrasse, presque entièrement recouvert de dépôts calcaires, se trouve un sac contenant 5 émeraudes (valant chacune 1 000 po). Les personnages trouveront le sac uniquement s'ils fouillent la terrasse.

49. CAVERNES

Cette série de terrasses mène à des cavernes naturelles. La carte n'en est pas fournie de façon que vous puissiez créer vos propres zones de rencontres. Des créatures souterraines pourraient y vivre, gardant un passage qui débouche sur le plateau central.

50. LE FAUX PASSAGE

Cette section du passage n'est en fait qu'une fine couche de minéraux cachant une source d'eau bouillante. À moins que le passage ne soit d'abord sondé, le premier personnage tombera dans l'eau bouillante, perdant alors 1d10 points de vie le premier round puis 1d8 points de vie chaque round suivant jusqu'à ce qu'il soit secouru. La couche calcaire s'effrite sur les bords, ce qui interdit aux autres personnages de s'en approcher à moins de 1,50 mètres sans tomber eux-mêmes dans l'eau. Des perches ou des cordes ainsi que toutes les techniques utilisées sur des couches de glaces fines pourront servir dans ce cas.

51. LE TRÔNE CACHÉ

Sur la plus haute des terrasses, juste sous une stalactite, se trouve un trône. Un squelette y est assis. L'eau qui s'égoutte de la voûte a recouvert le trône et le squelette d'une couche de calcaire informe cachant tout sauf les éléments les plus évidents. Une épée, partiellement dissimulée par le calcaire, gît devant le trône. Sur un des doigts du squelette se trouve un anneau de *Télékinésie*. L'épée est magique (*épée +2*), et possède des facultés de *Charme-personnes*.

Scénarios Possibles

Dans la mesure où ce module fournit une grande quantité d'informations au sujet de l'Île de la Terreur, il vous sera possible d'utiliser ce module plusieurs fois. Des suggestions au sujet d'autres aventures sont fournies ci-dessous, avec les explications nécessaires sur la manière de mener ces aventures.

1. DESTRUCTION DU MAÎTRE DES ZOMBIES

C'est une courte aventure, recommandée pour les personnages se rendant pour la première fois sur l'île.

Le village de Tanaroa a été récemment pillé par des créatures morts-vivantes. Les villageois sont au bord de la panique et le chef de la tribu semble perdre son autorité. Si on parle aux villageois, ils mentionneront le Maître des Zombies. La nuit, zombies et goules rôdent dans les environs pour attaquer les indigènes isolés.

La carte 2 montre que chaque cimetière est entouré par une partie du village. Les cimetières sont infestés de tunnels peuplés de créatures affreuses, la pire étant le Maître des Zombies lui-même. Vous devrez faire les plans des tunnels et préparer les créatures qui s'y trouvent.

2. CARTOGRAPHIER L'ÎLE

Les informations exactes ont toujours une grande valeur. Après avoir établi un comptoir, un riche marchand aimerait en connaître davantage sur la géographie de l'île. Les personnages sont engagés pour étudier l'île, sa géographie, ses particularités, etc. Ceci est une tâche longue et dangereuse.

3. LA CHASSE AU DINOSAURE

Un groupe de personnages puissants et bien équipés pourrait s'enrichir en tuant plusieurs dinosaures afin d'en ramener les morceaux les plus recherchés au continent. Certains mages paieraient volontiers d'importantes sommes pour obtenir ces essences et huiles rares.

4. MISSION PUNITIVE CONTRE LES PIRATES

Afin de protéger les nouvelles routes maritimes, il serait nécessaire ne neutraliser les activités des pirates. Les personnages pourraient obtenir un bateau pour mener à bien leur mission.

Basez l'expédition sur les pirates du secteur 7. Si vous jugez que les pirates ne sont pas assez forts face aux personnages, augmentez leur nombre et améliorez leurs défenses.

5. CAPTUREZ-LES VIVANTS

Un véritable défi pour les personnages serait de ramener sur le continent plusieurs créatures vivantes, à la demande d'un roi ou d'un mage.

Il ne serait pas surprenant que les princes et princesses de Glantri fassent une telle requête. Si la mission est menée de plein gré, la récompense pourrait être fort appréciable – dans tous les cas suffisante pour pousser les personnages à se lancer dans une telle expédition.

Cette mission demande une préparation minutieuse : comment capturer des monstres de grande taille, comment les déplacer, les réduire au silence, puis enfin les transporter jusqu'au continent.

Des monstres intéressants pour cette mission : les ptérodactyles, les tyrannosaures, les stégosaures ou même, pourquoi pas, un gorille géant.

6. LE TRÉSOR ENGLOUTI

Les personnages ont trouvé une carte indiquant l'emplacement d'un trésor dans la coque d'une épave, près des côtes de l'Île de la Terreur. Les informations fournies par la carte devraient être suffisamment précise afin de retrouver l'épave. Un endroit tout désigné se trouverait du côté Sud-Ouest, entre les montagnes fumantes et les récifs de corail.

La carte devrait donner une description de la cargaison. L'épave devrait être, bien sûr, habitée par un monstre marin.

Rencontres avec d'autres hommes

Les rencontres pourraient avoir lieu avec des indigènes ou d'autres aventuriers accompagnés de porteurs et de guides. Vous pouvez créer ces groupes quand les rencontres se produisent, ou vous servir des tables suivantes. Le nombre de personnages varie suivant les dés : 2d6.



Généralement, les indigènes de l'Île de la Terreur sont pacifiques et ne combattent que lorsqu'ils sont attaqués. Pour la plupart, ils ont une CA de 9, mais certains peuvent porter une armure de cuir (CA 7) ou avoir une armure spéciale faite d'os d'animaux ou de peuax de poissons durcies (CA 5). Les guerriers combattent habituellement avec des sagaies (épieux) ou des arcs courts. Certains sont capables de lancer des sorts (que vous choisirez au hasard), ou possèdent des objets magiques (voir les règles de D&D® Expert à ce sujet). Dans la mesure où la préparation de tels groupes peut prendre du temps, trois exemples sont donnés ci-dessous :

Groupe de personnages 1 :

Guerrier, 4e niveau : CA 2 ; pv 20 ; AL L
Magicien, 1er niveau : CA 9 ; pv 4 ; AL L ; sort : *Charme-personnes*
Voleuse, 1er niveau : CA 7 ; pv2 ; AL C ; potion de *Diminution*
Homme Normal : CA 9 ; pv 1 ; AL N
Femme Normale : CA 9 ; pv 3 ; AL C
Femme Normale : CA 9 ; pv 3 ; AL L

Groupe de personnages 2 :

Guerrière, 2e niveau : CA 1 ; pv 13 ; AL N ; porte une *armure de plates +1* et combat avec un *marteau de guerre +1*
Magicienne, 3e niveau : CA 9 ; pv 8 ; AL N ; sorts : *Détection de la magie, Protec-tion contre le Mal, Force fantasmagorique*
Homme Normal : CA 9 ; pv 4 ; AL N
Homme Normal : CA 9 ; pv 1 ; AL L
Homme Normal : CA 9 ; pv 2 ; AL C

Groupe de personnages 3 :

Guerrier, 3e niveau : CA 2 ; pv 14 ; AL C ; combat avec une *hache de bataille +1*
Prêtresse, 2e niveau : CA 2 ; pv 10 ; AL L ; sort : *Purification de l'eau et des aliments*
Magicienne, 1er niveau : CA 9 ; pv 1 ; AL C ; sort : *Sommeil*
Voleur, 2e niveau : CA 7 ; pv 7 ; AL N ; combat avec une *épée +1 (+3 contre les dragons)*
Hommes normaux (2) : CA 9 ; pv 2 chacun ; AL C
Homme normal : CA 9 ; pv 4 ; AL L
Homme normal : CA 9 ; pv 1 ; AL N
Femme normale : CA 9 ; pv 4 ; AL L

Exemples de Chefs Indigènes

Vous pouvez créer quelques PNJ afin de donner un peu de couleur aux habitants de l'Île de la Terreur. Ceci vous permettra d'améliorer l'arrière-plan de votre aventure. Ces PNJ ne sont pas là pour partir en expédition avec les personnages ni pour les attaquer ouvertement.

Les chefs donnés ci-dessous peuvent être placés dans n'importe lequel des sept villages, ou bien vous pourrez vous en inspirer pour en créer d'autres. Nous vous laissons inventer les détails concernant les Maîtres des Zombies et les autres chefs de village.

Les points de vie, la Classe d'Armure, le nombre d'attaques et leurs dégâts ont déjà été ajustés en fonction de la Force, la Dextérité et la Constitution. On suppose que les personnages ont des sagaies (épieux) et un bouclier. Une armure améliorera leur CA.

Les Matriarches

J'kal : CA 9 ; FN ; pv 5 ; DE 36 m (12 m) ; AT 0 ; Mo 10 ; AL L ; Fo 8 ; In 14 ; Sa 14 ; Dx 11 ; Co 8 ; Ch 12

Cette vieille femme, très respectée par son village, est une fine tacticienne et une dirigeante pleine de sagesse. Elle se sert de son *Médaillon d'ESP* avec beaucoup d'intelligence, ce qui lui permet de prendre les meilleures décisions.

Sanar : CA 9 ; V3 ; pv 8 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 1-4 ou suivant l'arme ; Mo 10 ; AL C ; Fo 9 ; In 14 ; Sa 9 ; Dx 12 ; Co 10 ; Ch 17

Cette intrigante n'a qu'une ambition : devenir la reine de tous les villages. Elle fait du commerce avec le continent dans ce but. Sanar se sert des gens de toutes les manières qui lui sont possibles, aussi longtemps que ces personnages lui apportent quelque chose. Elle est impitoyable et traîtresse mais également pragmatique, aussi respecte-t-elle ceux qui négocient en position de force.

Kuna : CA 9 ; FN ; pv 3 ; DE 36 m (12 m) ; AT 0 ; Mo 6 ; AL N ; Fo 12 ; In 6 ; Sa 7 ; Dx 12 ; Co 12 ; Ch 15

Cette matriarche n'est ni brillante ni particulièrement courageuse. Elle est plutôt impulsive, mais jamais intentionnellement cruelle. Bien que Kuna se contente de laisser ses conseillers prendre les décisions, elle n'en reste pas moins à la tête de son village, grâce à son Charisme. Elle est très aimée par sa tribu.

Chefs de Guerre Tribaux

Bakora : CA 6 ; G5 ; pv 36 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 à +2 ; D 1-6 +2 ; Mo 10 ; AL N ; Fo 16 ; In 8 ; Sa 10 ; Dx 16 ; Co 17 ; Ch 11

Grâce à son habileté aux armes, ce chef est très respecté au village. Pas particulièrement intelligent, il est heureusement doté de bons conseillers. Bakora possède une forte volonté, mais il est toutefois plutôt superstitieux.

Kuro : CA 7 ; G4 ; pv 24 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 à +3 ; D 1-6 +3 ; Mo 10 ; AL L ; Fo 17 ; In 10 ; Sa 9 ; Dx 15 ; Co 16 ; Ch 12

Ce fameux guerrier combat avec la seule richesse de sa famille : une *sagaie (épieu) +1*. Bien qu'il soit d'abord un guerrier, Kuro est un homme aimable et honnête. Son impartialité et la façon dont il traite son peuple ainsi que ses prisonniers est connue et respectée des sept villages.

Masawa : CA 7 ; G4 ; pv 20 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 à +l ; D 1-6 +1 ; Mo 10 ; AL C ; Fo 15 ; In 10 ; Sa 8 ; Dx 14 ; Co 13 ; Ch 7

Cet arrogant guerrier est craint de tout le village non seulement du fait de ses prouesses guerrières, dont il se vante, mais aussi à cause de sa cruauté envers ceux qui se mettent en travers de son chemin. Masawa n'aime pas les étrangers. Il est contre le commerce avec le continent, mais la matriarche du village ne l'a pas écouté.

TABLE 6
RENCONTRES AVEC DES HUMAINS

Classe (Lancez 1d10)		**Niveau** (Lancez 1d12)		**Alignement** (Lancez 1d8)		**Sexe** (Lancez 1d6)	
1-6	homme normal	1-5	**1er**	1-3	Loyal	1-3	Homme
7	clerc	6-8	**2e**	4-5	Neutre	4-6	Femme
8	guerrier	9-10	**3e**	6-8	Chaotique		
9	magicien	11	**4e**				
10	voleur	12	**5e**				





Nouveaux Monstres

Les monstres décrits dans cette section ont été spécialement fournis pour l'aventure sur l'Île de la Terreur. Bien sûr, vous pouvez les utiliser dans d'autres expéditions, et les modifier si vous en éprouvez le besoin. Tous ces monstres peuvent avoir des espèces cousines géantes, avec plus de Dés de Vie, une meilleure Classe d'Armure et des attaques infligeant davantage de dégâts. Des monstres peuvent être conçus spécialement pour un groupe de personnages, en leur donnant directement un total de points de vie plutôt que de lancer les dés. Les vieux mâles d'un troupeau auront généralement le maximum de points de vie. D'autres créatures préhistoriques sont disponibles dans les règles de D&D® Expert.

Allosaure

Classe d'Armure :	5
Dés de Vie :	13
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	4-24
Nbre Rencontré :	0 (1-4)
Jet de Protection :	Guerrier 7
Moral :	9
Type de Trésor :	V
Alignement :	Neutre

L'allosaure est un énorme dinosaure carnivore qui se déplace en courant sur ses pattes postérieures. Il fait à peu près 4,50 mètres de haut et pèse plusieurs tonnes. L'allosaure attaque avec ses mâchoires dotées de dents de la taille d'une dague. On trouve souvent l'allosaure dans les plaines ou des collines peu élevées.

Ankylosaure

Classe d'Armure :	0
Dés de Vie :	7
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 queue
Dégâts :	2-12
Nbre Rencontré :	0 (1-8)
Jet de Protection :	Guerrier 4
Moral :	6
Type de Trésor :	–
Alignement :	Neutre

Le corps de l'ankylosaure est recouvert d'une armure d'os et se termine avec une queue ressemblant à une massue. Ce dinosaure se déplace sur ses quatre pattes et se nourrit de plantes. Il fait 4,50 mètres de long, 1,20 mètre de haut et pèse 4 à 5 tonnes. On trouve l'ankylosaure dans les jungles et dans les collines.

Aranéa

Classe d'Armure :	7
Dés de Vie :	3**
Déplacement :	18 m (6 m)
sur toile :	36 m (12 m)
Attaques :	1
Dégâts :	1-6 + poison
Nbre Rencontré :	1-3 (1-6)
Jet de Protection :	Magicien 3
Moral :	7
Type de Trésor :	D
Alignement :	Chaotique

Les aranéas sont des araignées géantes douées d'intelligence. Elles ont la taille d'un petit poney et sont de couleur brun-vert. On différencie l'aranéa des autres araignées par la bosse informe qui apparaît sur son dos. Celle-ci contient son volumineux cerveau. Les aranéas fabriquent des toiles d'araignée et leur morsure est venimeuse.

Leurs membres antérieurs se divisent en doigts flexibles. Elles s'en servent pour attraper des proies et pour manipuler des outils simples. De plus, les aranéas peuvent lancer des sorts comme un magicien de 3e niveau (deux sorts du 1er niveau et un du 2e niveau). Elles passent le plus clair de leur temps à faire de la recherche sur de nouveaux sorts.

Elles vivent au cœur de forêts denses ou de jungles, dans les toiles qu'elles tissent en forme de maisons en haut des arbres. La partie qui correspond à la toiture se compose d'un amalgame d'écorce, de branches et de feuilles maintenues par des fils de toile. C'est dans cette toiture que les aranéas gardent des outils rudimentaires, leurs recherches magiques et une sorte de mobilier fait lui aussi d'écorces, de branches, de lianes et de toile.

Les aranéas sont les ennemies héréditaires des phanatons et elles les attaqueront à vue. Elles s'entendent bien avec les goblours et les engagent souvent pour garder les environs de leurs demeures.

Dimétrodon

Classe d'Armure :	5
Dés de Vie :	7
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	2-16
Nbre Rencontré :	0 (16)
Jet de Protection :	Guerrier 4
Moral :	8
Type de Trésor :	V
Alignement :	Neutre

Le dimétrodon est un dinosaure carnivore portant une sorte d'éventail de cuir sur le dos. Il se compose d'os allongés partant des vertèbres et d'une peau qui s'étend entre chaque excroissance osseuse, le tout ressemblant à un éventail. Le dimétrodon mesure 3 mètres de long et pèse près d'une tonne. Il vit dans les collines ou dans les parties les plus sèches des marais.

Diplodocus

Classe d'Armure :	5
Dés de Vie :	26
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure/1 queue
Dégâts :	2-12/3-18
Nbre Rencontré :	0 (1-3)
Jet de Protection :	Guerrier 13
Moral :	8
Type de Trésor :	–
Alignement :	Neutre

Le diplodocus est un des plus grands parmi les dinosaures. Il est doté d'une queue et d'un corps lourd et massif avec un long cou et une petite tête. La créature mesure de 20 à 22 mètres de long et pèse plus de 30 tonnes.



Le diplodocus est si lourd qu'il doit passer la plupart de son temps dans l'eau qui l'aide à supporter son poids. Si seul son cou dépasse de l'eau, il est alors possible de le confondre avec un plésiosaure ou un serpent de mer. Il se nourrit de plantes et vit seulement dans les marais ou à leur lisière.

Grangeri

Classe d'Armure :	5
Dés de Vie :	13
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure ou un piétinement
Dégâts :	2-12 ou 3-18
Nbre Rencontré :	0 (1-6)
Jet de Protection :	Guerrier 7
Moral :	7
Type de Trésor :	–
Alignement :	Neutre

Le grangeri ressemble à un croisement entre un rhinocéros sans corne et une girafe. Son long cou lui permet d'atteindre les feuilles des arbres. Il fait à peu près 9 mètres de long et atteint 6 mètres de hauteur.

Huître Géante

Classe d'Armure :	5 (-2)
Dés de Vie :	10
Déplacement :	0
Attaques :	1
Dégâts :	4-24
Nbre Rencontré :	0 (1-4)
Jet de Protection :	Guerrier 5
Moral :	–
Type de Trésor :	E
Alignement :	Neutre

Ce monstre ressemble beaucoup à une huître normale, en dehors de sa taille qui atteint 1,80 mètres de diamètre pour 1,20 mètres de haut. Sa Classe d'Armure est de 5 quand elle est ouverte mais de -2 quand elle est fermée. Quand elle est attaquée, l'huître se ferme et ne se rouvre plus avant au moins un tour.

On peut trouver les huîtres géantes dans presque tous les types d'eaux, mais plus souvent dans les eaux froides et peu profondes.

Indigènes

Classe d'Armure :	9
Dés de Vie :	1-1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1
Dégâts :	1-6 ou suivant l'arme
Nbre Rencontré :	0 (3-30, village 30-300)
Jet de Protection :	Guerrier 1
Moral :	7
Type de Trésor :	A
Alignement :	Variable

Les indigènes sont les habitants des jungles, des contrées sauvages ou des îles tropicales. Les indigènes des tribus belliqueuses (y compris les cannibales) sont plutôt des guerriers de premier niveau, tandis que les indigènes pacifiques sont surtout des hommes normaux encadrés par quelques chefs de plus haut niveau. Pour la plupart, les indigènes ne portent pas d'armure (CA 9), mais certains peuvent porter l'équivalent d'une armure de cuir (CA 7) et les chefs peuvent porter des armures faites d'os et de bambou (CA 5 ou 6). Les indigènes ont souvent des boucliers.

Pour chaque groupe de 20 indigènes, il y a un guerrier supplémentaire de 2e niveau qui fait office de chef. Pour chaque groupe de 40 indigènes, il y aura un guerrier de 4e niveau qui fera office de chef de guerre. Pour chaque village de 100 individus ou plus, il y aura un chef de tribu qui sera du 6e niveau. Il y aura aussi 50 % de chances que le village dispose d'un sorcier tribal (clerc ou magicien du 5e niveau). Pour 300 indigènes ou plus, il y aura un « Grand Chef » qui sera au moins du 9e niveau. Ce dernier disposera de 2d4 gardes (guerriers du 4e niveau).

Kobrou

Classe d'Armure :	3
Dés de Vie :	8+4
Déplacement :	9 m (3 m)
En nageant :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure/1 queue ou *Charme*
Dégâts :	1-4/3-18
Nbre Rencontré :	1-3 (1-3)
Jet de Protection :	Guerrier 9
Moral :	9
Type de Trésor :	I + N
Alignement :	Chaotique

Les kobrous sont une race d'amphibiens vivant dans des endroits très chauds. Doués d'une grande intelligence, ils ont une tête aplatie, de grands yeux globuleux et une bouche circulaire garnie de tentacules. Les kobrous ont un torse humanoïde et deux bras se terminant en pattes griffues et palmées. Le bas de leur corps, à partir de la taille, se divise en trois tentacules terminés par des nageoires. Chacune d'elles est dotée d'une longue griffe. Les kobrous font leurs jets de protection à +2 contre les attaques magiques.

Bien qu'ils ne haïssent pas vraiment les hommes, ils considèrent les humains comme des brutes juste bonnes à devenir leurs esclaves. Leur expansion a été sérieusement limitée du fait qu'ils ont besoin d'un environnement très chaud et humide, tel que les sources chaudes et les marais tropicaux. Leur civilisation est sur le déclin depuis de nombreuses années.

Le kobrou combat en mordant tout en enroulant ses trois tentacules postérieurs autour de sa victime. Cependant, l'attaque la plus dangereuse du kobrou est sa faculté de *Charmer*. Plutôt que d'effectuer une attaque physique, le kobrou peut tenter d'utiliser ses pouvoirs sur un adversaire se trouvant à une distance de 9 mètres ou moins. Si la victime rate son jet de protection contre le Rayon mortel, elle obéit alors aux ordres mentaux du kobrou. Si elle le réussit, aucune autre tentative de *Charme* faite par le même groupe de kobrous ne pourra l'affecter.

Le *charme* spécial du kobrou est différent du sort *Charme-personne* en ce que la personne agit normalement (y compris en ce qui concerne l'utilisation de sorts et d'objets magiques) mais est totalement dévouée aux intérêts des kobrous. Ceux-ci ont accès aux pensées et aux souvenirs de tout personnage qu'ils charment. Un personnage ne peut être contrôlé que par un kobrou à la fois, mais il n'y a aucune limite de distance à ce contrôle. Le *charme* ne peut être rompu qu'avec une *Dissipation de la magie* ou bien à la suite de la mort du kobrou qui contrôle le personnage. Un personnage contrôlé obtient toutefois un nouveau jet de protection au début de chaque mois de jeu. S'il le réussit, il se libère de l'emprise du *charme*.

Mégacéros

Classe d'Armure :	6
Dés de Vie :	8
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 coup de corne
Dégâts :	1-12
Nbre Rencontré :	0 (1-6)
Jet de Protection :	Guerrier 4
Moral :	7
Type de Trésor :	–
Alignement :	Neutre

Le mégacéros vit dans les plaines ou les collines. Il ressemble à un élan géant faisant 3 à 3,60 mètres de long et pesant près d'une tonne. Ses bois atteignent 3 mètres d'envergure voire plus et il se nourrit d'herbe et de buissons. Ce sont les proies favorites des loups géants et des tigres à dents de sabre.



Mégathérium

Classe d'Armure :	6
Dés de Vie :	11
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	2 griffes
Dégâts :	2-12/2-12
Nbre Rencontré :	0 (1-6)
Jet de Protection :	Guerrier 6
Moral :	7
Type de Trésor :	–
Alignement :	Neutre

Le mégathérium est un genre d'énorme paresseux terrestre qui se nourrit de feuilles, de racines et de buissons. Bien que se déplaçant habituellement à quatre pattes, il peut se tenir debout et marcher sur ses pattes postérieures, atteignant alors une hauteur de 7,20 mètres. C'est une créature lente, stupide et pacifique si elle n'est pas provoquée.

Phanaton

Classe d'Armure :	7
Dés de Vie :	1-1
Déplacement :	27 m (9 m)
en planant :	45 m (15 m)
Attaques :	1
Dégâts :	1-6 ou suivant l'arme
Nbre Rencontré :	0 (3-18, village 30-300)
Jet de Protection :	Guerrier 1
Moral :	7
Type de Trésor :	–
Alignement :	Loyal

Les phanatons ressemblent à un croisement entre le raton laveur et le singe. Ils ont la taille des petites-gens et disposent d'une queue préhensile de 1,20 mètre de long qu'ils peuvent manipuler plus ou moins habilement. Par exemple : lorsqu'ils se battent dans les arbres, ils se servent de leur queue pour s'accrocher aux branches.

De plus, les phanatons ont une membrane cutanée entre leurs bras et leurs jambes qui leur permet de planer de branche en branche. Ils effectuent leurs jets de protection à +2 grâce à leur agilité et à leur petite taille.

Les phanatons se nourrissent de préférence de fruits et de légumes, bien qu'ils puissent aussi manger de la viande.

Ils vivent dans des villages construits dans les branches des arbres. Ceux-ci comprennent des plateformes de bois et de lianes reliées entre elles par des ponts de corde. Chaque village de 30 à 300 individus forme un clan précis. Les phanatons sont les alliés des sylvaniens et des dryades, ainsi que des elfes. Ce sont en revanche les ennemis héréditaires des aranéas, le peuple des araignées, et ils les attaqueront à vue.

Pour chaque trentaine de phanatons, il y aura un chef de clan avec trois Dés de Vie et au moins 15 points de vie. Celui-ci dispose d'une garde de 2d6 guerriers phanatons. Chacun d'eux a 2 DV et 1d6 +4 points de vie. Pour chaque centaine de phanatons, il y aura un chef de tribu avec 6 DV, 30 points de vie et +1 aux dégâts sur ses attaques. Il aura une garde de 2d4 guerriers phanatons avec 3 DV et 15 points de vie. Pour 300 phanatons, il y aura un roi avec 8 DV, 50 points de vie et +2 aux dégâts sur ses attaques. Il disposera de quatre gardes avec 6 DV, 30 points de vie et +1 aux dégâts sur leurs attaques.

Phorusrhacos

Classe d'Armure :	6
Dés de Vie :	3
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1-8
Nbre Rencontré :	0 (1-8)
Jet de Protection :	Guerrier 2
Moral :	8
Type de Trésor :	U
Alignement :	Neutre

Le phorusrhacos est un oiseau de 1,80 mètres de haut qui ne peut pas voler du fait de ses ailes qui sont trop petites. Cet oiseau mange de la viande et ses grandes pattes postérieures lui permettent de courser ses proies qu'il tue avec son grand bec courbé. Il atteint souvent de grandes vitesses sur terrain plat.

Plésiosaure

Classe d'Armure :	6
Dés de Vie :	16
Déplacement	
en nageant :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	4-24
Nbre Rencontré :	0 (1-3)
Jet de Protection :	Guerrier 8
Moral :	9
Type de Trésor :	–
Alignement :	Neutre

Ce dinosaure piscivore mesure entre 9 et 15 mètres de long, avec un cou interminable et une tête de serpent dotée de crocs tranchants. Dulcicole, ses pattes sont des nageoires lui permettant de nager. Il est agressif et peut faire chavirer petits bateaux et radeaux.

Rakasta

Classe d'Armure :	6
Dés de Vie :	2+1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-4/1-4/1-4
Nbre Rencontré :	0 (3-30 + 1-8 tigres à dents de sabre)
Jet de Protection :	Guerrier 2
Moral :	9
Type de Trésor :	M (spécial)
Alignement :	Neutre

Les rakastas sont une race nomade de félins humanoïdes. Ils se déplacent sur leurs pattes postérieures et sont recouverts d'un pelage doux, de couleur fauve. Ils ont des caractéristiques évidentes de félins (tête, pattes, queue, comportement, etc.). Ils combattent souvent avec des griffes de métal (« Griffes de Guerre ») qu'ils fixent à leurs pattes. Sans ces dernières, les rakastas n'infligent que 1-2 points de dégâts par coup de patte. Ils peuvent néanmoins se servir d'autres armes, comme des épées, mais ils préfèrent leurs armes naturelles et traditionnelles (les griffes de guerre).

Les rakastas dressent souvent des tigres à dents de sabre qu'ils chevauchent pour la chasse ou lors des combats. Ils les contrôlent par la pression des genoux et une cravache. Leurs selles, conçues de manière à ne pas gêner le tigre lorsqu'il combat, permettent également au rakasta de sauter jusqu'à 6 mètres de sa monture tout en attaquant dans le même round. Les tigres à dents de sabre sont trop dangereux et féroces pour être montés par une autre créature qu'un rakasta.

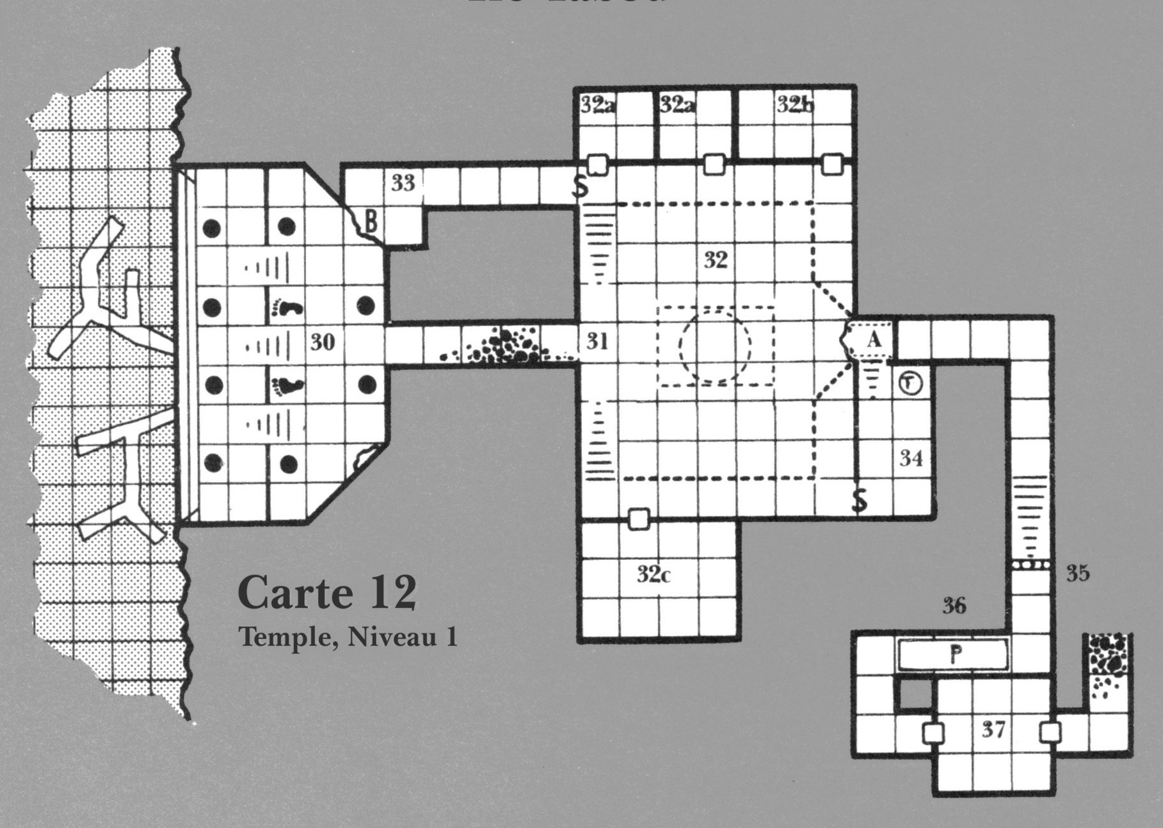
Les camps de rakastas comprennent 3d10 individus et 1d8 tigres à dents de sabre, et se composent de tentes bariolées. Bien que leur trésor soit du type M, les rakastas possèdent généralement des tapisseries et tapis finement ouvragés, des poteries gravées et autres objets encombrants de valeur, plutôt que des pierres précieuses et des bijoux.

Trachodon

Classe d'Armure :	5
Dés de Vie :	14
Déplacement	
en nageant :	36 m (12 m)
Attaques :	1 queue
Dégâts :	2-12
Nbre Rencontré :	0 (1-6)
Jet de Protection :	Guerrier 7
Moral :	6
Type de Trésor :	–
Alignement :	Neutre

Ce dinosaure végétarien doté d'une gueule en forme de bec de canard mesure entre 4,50 et 4,80 mètres de long. Il peut se tenir sur ses pattes postérieures. Cette créature peut être dangereuse si elle est provoquée.

Île Tabou



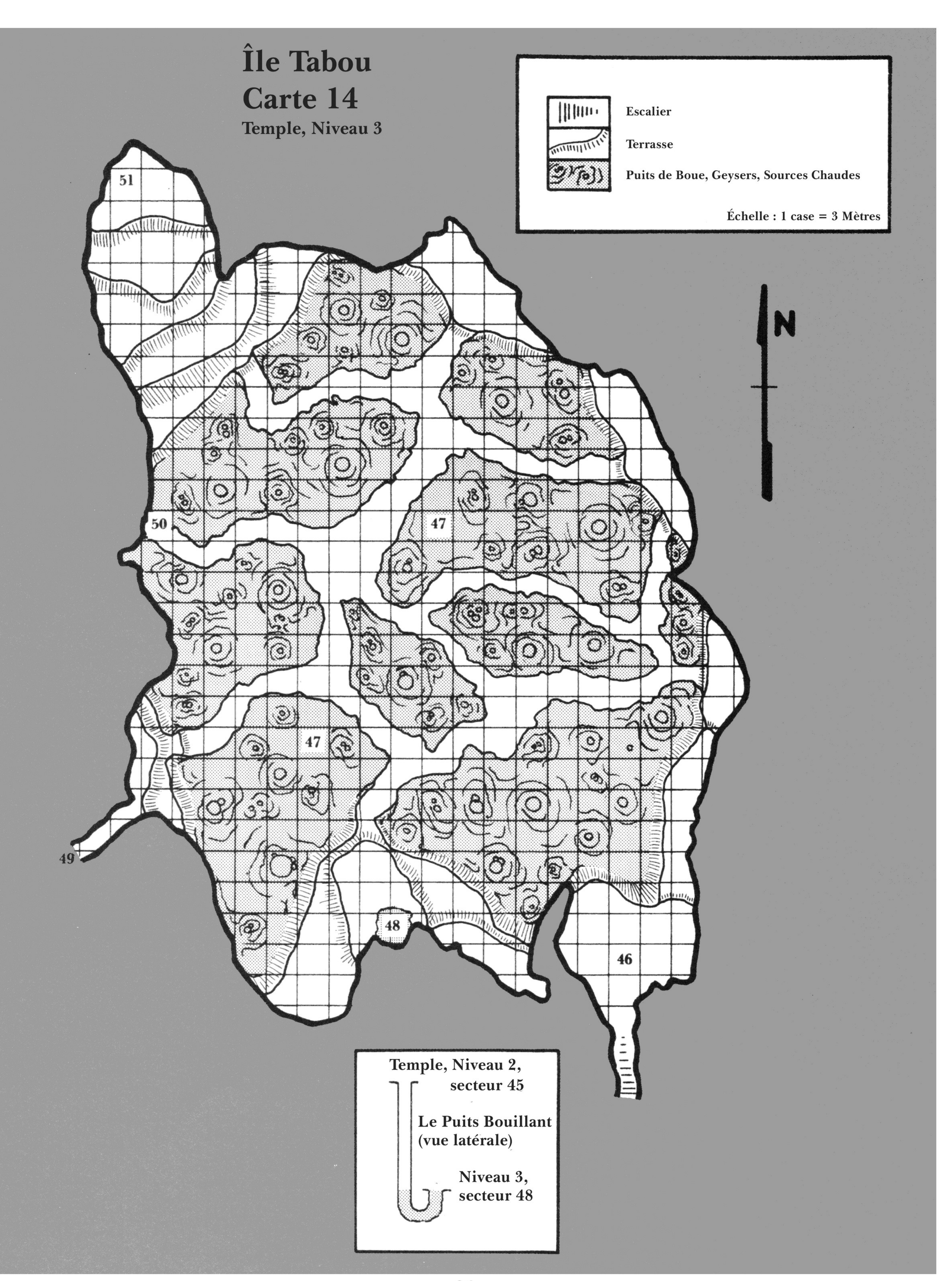
N

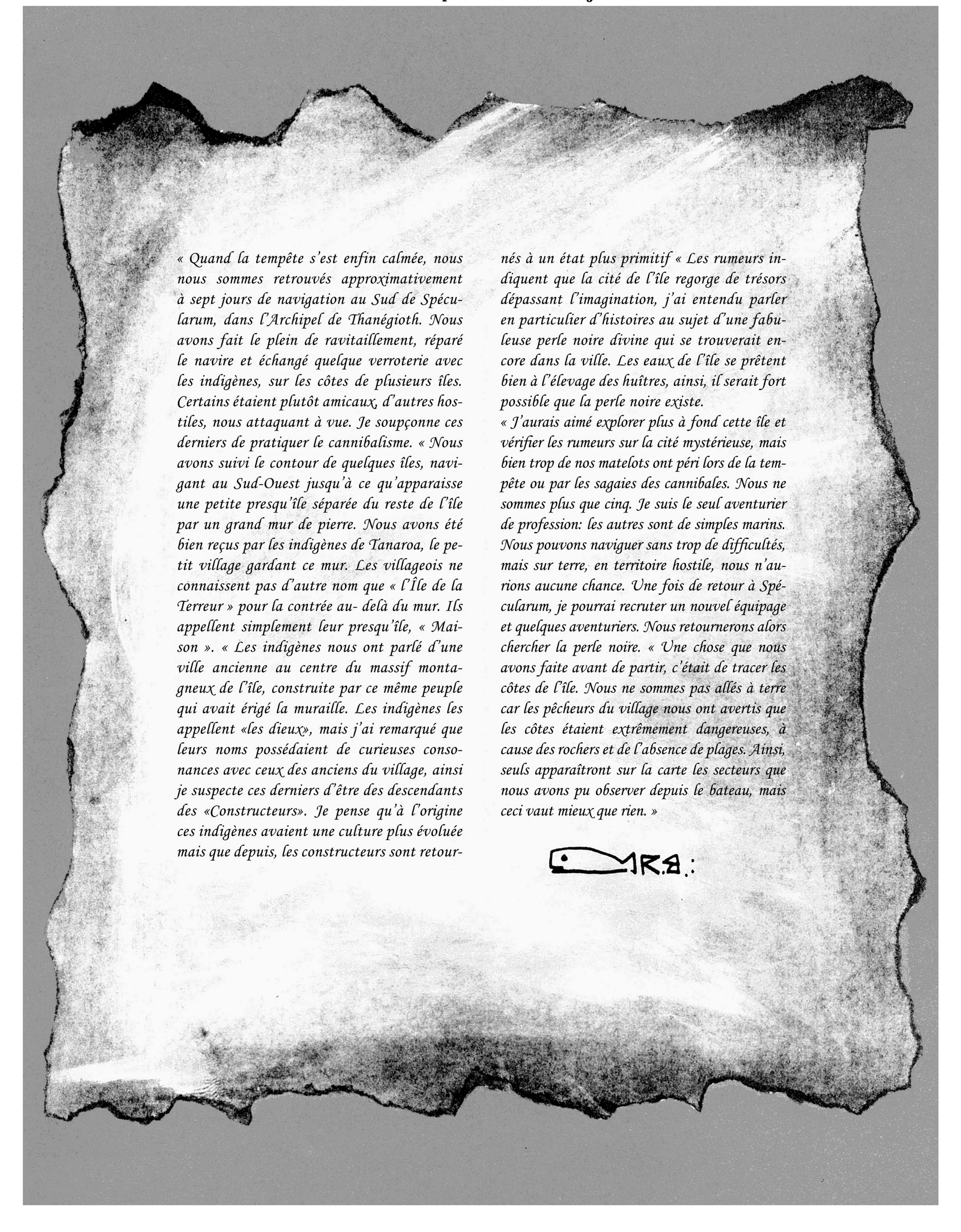
45
42
44
41
43
39a
40
39
38

Carte 13
Temple, Niveau 2

Porte
Passage Secret
Trappe sur le sol
Trappe au Plafond
Barres de Fer, Herse
Escaliers
Piège
Déclencheur
Statue
Pilier
Estrade
Décombres
Mur de Pierre
Quai
Balcon
Eau
Cheminée
Puits
Autel

Échelle : 1 case = 3 Mètres


Île Tabou
Carte 14
Temple, Niveau 3
Escalier
Terrasse
Puits de Boue, Geysers, Sources Chaudes
Échelle : 1 case = 3 Mètres
N
51
50
47
47
49
48
46
Temple, Niveau 2,
secteur 45
Le Puits Bouillant
(vue latérale)
Niveau 3,
secteur 48

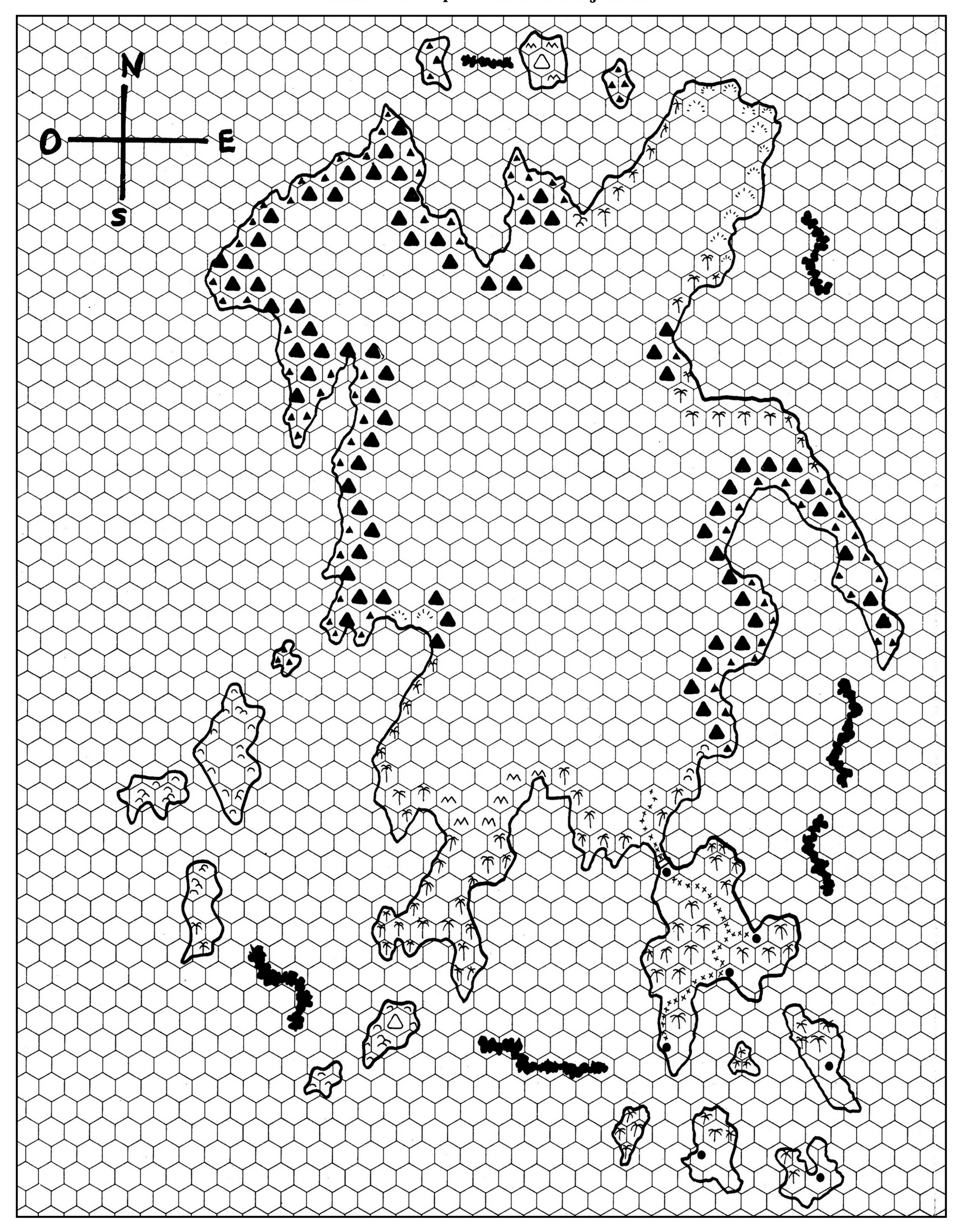


« Quand la tempête s'est enfin calmée, nous nous sommes retrouvés approximativement à sept jours de navigation au Sud de Spécularum, dans l'Archipel de Thanégioth. Nous avons fait le plein de ravitaillement, réparé le navire et échangé quelque verroterie avec les indigènes, sur les côtes de plusieurs îles. Certains étaient plutôt amicaux, d'autres hostiles, nous attaquant à vue. Je soupçonne ces derniers de pratiquer le cannibalisme. « Nous avons suivi le contour de quelques îles, naviguant au Sud-Ouest jusqu'à ce qu'apparaisse une petite presqu'île séparée du reste de l'île par un grand mur de pierre. Nous avons été bien reçus par les indigènes de Tanaroa, le petit village gardant ce mur. Les villageois ne connaissent pas d'autre nom que « l'Île de la Terreur » pour la contrée au- delà du mur. Ils appellent simplement leur presqu'île, « Maison ». « Les indigènes nous ont parlé d'une ville ancienne au centre du massif montagneux de l'île, construite par ce même peuple qui avait érigé la muraille. Les indigènes les appellent «les dieux», mais j'ai remarqué que leurs noms possédaient de curieuses consonances avec ceux des anciens du village, ainsi je suspecte ces derniers d'être des descendants des «Constructeurs». Je pense qu'à l'origine ces indigènes avaient une culture plus évoluée mais que depuis, les constructeurs sont retournés à un état plus primitif « Les rumeurs indiquent que la cité de l'île regorge de trésors dépassant l'imagination, j'ai entendu parler en particulier d'histoires au sujet d'une fabuleuse perle noire divine qui se trouverait encore dans la ville. Les eaux de l'île se prêtent bien à l'élevage des huîtres, ainsi, il serait fort possible que la perle noire existe.

« J'aurais aimé explorer plus à fond cette île et vérifier les rumeurs sur la cité mystérieuse, mais bien trop de nos matelots ont péri lors de la tempête ou par les sagaies des cannibales. Nous ne sommes plus que cinq. Je suis le seul aventurier de profession: les autres sont de simples marins. Nous pouvons naviguer sans trop de difficultés, mais sur terre, en territoire hostile, nous n'aurions aucune chance. Une fois de retour à Spécularum, je pourrai recruter un nouvel équipage et quelques aventuriers. Nous retournerons alors chercher la perle noire. « Une chose que nous avons faite avant de partir, c'était de tracer les côtes de l'île. Nous ne sommes pas allés à terre car les pêcheurs du village nous ont avertis que les côtes étaient extrêmement dangereuses, à cause des rochers et de l'absence de plages. Ainsi, seuls apparaîtront sur la carte les secteurs que nous avons pu observer depuis le bateau, mais ceci vaut mieux que rien. »

R.B.:

Feuillet à découper et donner aux joueurs



DONJONS & DRAGONS®

RÈGLES EXPERT

"L'aventure continue, avec toujours plus de défis à relever et d'exploits à accomplir !"

Ce livre est une extension des Règles de Base. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour continuer l'aventure :

- une partie livret de règles pour personnages de niveaux 4 à 14, contenant de nouvelles règles de combat, de nouveaux sorts plus puissants, de nouveaux monstres, de nouveaux trésors et des règles additionnelles pour gérer les aventures en extérieur.

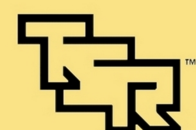
- le module X1 "l'île de la terreur" : une aventure en extérieurs et en donjon, dans une île infestée de sauvages et de monstres préhistoriques !

Et quand vous serez prêt(e) à relever le défi, essayez alors les Règles Compagnon de DONJONS & DRAGONS®, qui vous permettront de continuer l'aventure dans un univers imaginaire complet !

AVERTISSEMENT : ce livre est conçu pour être utilisé avec les Règles de Base de DONJONS & DRAGONS® ; il n'explique pas comment jouer. Vous devez impérativement posséder les Règles de Base afin de pouvoir utiliser les Règles Expert.



Cette édition entièrement restaurée a également bénéficié de nombreuses corrections afin d'expurger les erreurs présentes dans la version originale française ; les différents livrets de règles de la gamme ont également été harmonisés entre eux, offrant enfin une édition digne de ce nom.



DONJONS & DRAGONS®

RÈGLES EXPERT

Version restaurée et corrigée - mai 2021